2 CDs Joc full GORKY 17 Horror SF turn-based strategy

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Aprilie 2002

Command & Conquer Renegade

Review al primului FPS Westwood

Star Wars Galaxies

Universul Star Wars 100% on-line

Gran Turismo 3

Mirajul vitezei virtuale pe PS2

JOC FULL!!

GORKY 17



Un experiment genetic scapă de sub control în Polonia.



~~115.000 lei~~
98.000 lei

DEMOS COMMAND & CONQUER - RENEGADE * STAR TREK: BRIDGE COMMANDER * ARX FATALIS * DIE HARD FILME HALO * SYBERIA * COSSACKS - THE ART OF WAR
IMAGINI TOCA RACE DRIVER * STAR WARS GALAXIES * EMPEROR - RISE OF THE MIDDLE KINGDO PATCH C&C RENEGADE 1.015 * DISCIPLES II 1.1 * MOTORACER 3 * BATTLECRUISER MILLENNIUM 1.0.0.7

Genuri metamorfice

Cei care se vor simți ciudat sau bolnavi pot urma un tratament cu jocuri din cele vechi și neconvertite.

De departe cea mai șocantă apariție a lunii a fost Command&Conquer Renegade și ne-am trezit cu toții, brusc, în fața unei dileme: e nevoie de resuscitări și șocuri electrice? Se simte cumva nevoia de confirmare a lui „Toate-s vechi și nouă toate". Eminescu se referea la mișcarea lumii, eu doar la mișcarea de mai mică anvergură din gaming. Poate e cazul să discutăm un pic și să privim evoluția lucrurilor din perspectiva celor care cunosc, au jucat și terminat foarte multe jocuri pe parcursul timpului. Ideea de a te plimba first-person printr-o bază dintr-un RTS m-a fascinat dintotdeauna (și oare pe câți nu i-a fascinat?). Au fost voci care cereau asemenea „abilități" și în cazul altor jocuri, cum ar fi Caesar III. Ei bine, acum visul s-a împlinit... într-un fel. Westwood ne oferă acum această unică oportunitate de a inspecta de aproape toate elementele care au făcut din seria C&C un punct de reper în istoria jocurilor. Ce poate fi mai plăcut pentru un fan C&C decât să admire de aproape rafinăria, baraca sau uzina de energie?

Și totuși, chiar e nevoie? Să ne gândim și la apropiata lansarea a lui The Elder Scrolls III: Morrowind. Într-un fel avem și în acest caz de-a face cu o continuare, dar în cel mai bun sens al cuvântului. Este jocul care promite să zguduie lumea jocurilor și să dea un nou asalt asupra genului RPG. Din toate informațiile pe care le avem, nu sunt deloc departe de adevăr.

Avem, așadar, C&C Renegade, pe de o parte, ca reprezentant al unei clase de jocuri hibride (combinații vechi-nou, action-RTS), și Morrowind, ca deschizător al unei noi generații de jocuri, dar totuși aflat în continuarea deja tradiționalei linii de first-person RPG.

Tendința pare destul de neclar conturată: suntem deciși să mergem pe drumul evoluției graficii și, mai ales, a ideilor, sau continuăm să ne agățăm de valori deja consacrate? Financiar vorbind, ambele variante par suficient de solide. La o scară și mai mare însă pare a se profila o mișcare nu pe direcția nou-vechi, ci pe aceea de combinare până la obținerea unui gen hibrid cât mai vandabil. Încercați să vă amintiți câte din jocurile apărute în ultima vreme au fost absolut pure și nu au avut diferite infuziuni din alte genuri? RPG-urile sunt cu siguranță cele mai impermeabile, dar și acolo încep să se simtă influențe. Însă cel mai notoriu caz, tipic pentru acest fenomen de mutație, este Warcraft III, care se profilează ca un veritabil... RPS (Role Playing Strategy). Și hibridizarea continuă: Battlecruiser Millenium este cea mai sumbră apariție a momentului, cu o combinare absolută a unor genuri aparent incompatibile: shooter spațial, FPS, action, manager și încă vreo douăzeci de genuri. Problema este că, fără o documentare excelentă, jocul este cel puțin „impracticabil".

În condițiile acestea, se pare că prognoza pentru următoarele luni (cel puțin) anunță precipitații abundente cu asemenea hibrizi. Cei care se vor simți ciudat sau bolnavi pot urma un tratament cu jocuri din cele vechi și neconvertite. În cazul apariției unor reacții nedorite, adresați-vă medicului, farmacistului sau SHIFT+DEL în Windows Explorer.

Mike



DEMO
ARX Fatalis
Command & Conquer Renegade
Multiplayer Demo
Die Hard
Star Trek - Bridge Commander

EXTRA
Drivere
Detonator 23.11

MODs
Day of Defeat 1.3b

Patch
Battlecruiser Millennium 1.007
Disciples II 1.1
C&C Renegade 1.015
MotoRacer 3 1.1

Wallpapers
Chrome

Screensavers
Aurorae
Deskworm
Quotations

MEDIA
Filme
Halo - Warthog Jump
Syberia
Cossacks - The Art of War

Imagini
Emperor - Rise of the Middle Kingdom
Star Wars Galaxies
TOCA Race Driver

UTILITARE
BitDefender
DivX 5.0
IfranView 3.61
MicroDVD 1.2
QuickTime 5
WinRar 2.90

NOTĂ
Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).
Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.
ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CUPRINS APRILIE 2002

LithTech şi No One Lives Forever 2

LithTech a lansat un update al engine-ului Jupiter, cel care va sta la baza continuării 3D shooter-ului ce s-a bucurat de un imens succes: No One Lives Forever. Jupiter vine acum cu un nou sistem de calcul al poligoanelor care va suporta dynamic lighting, reflecţii Fresnel şi o animaţie dinamică a suprafeţelor. În plus, acesta are la dispoziţie un command editor îmbunătăţit pentru a crea mai uşor efectele şi pentru a oferi un suport mai mare texturilor de calitate. Chipurile personajelor vor putea fi realizate mult mai realist, deoarece engine-ul oferă posibilitatea de a dezvolta o largă paletă de expresii pe feţele acestora. Imaginile realizate cu acest engine anunţă un joc care va arată destul de bine, mai ales exterioarele par să fie redate la un nivel cum rar am mai văzut. Jocul se pare că va fi o continuare a poveştii din primul No One Lives Forever. AI-ul va fi la fel de provocator, dar experienţa în materie de spionaj din primul joc ne va fi cu siguranţă de folos. Lansarea continuării este programată în partea a doua a acestui an.







The Sims Vacation - EA

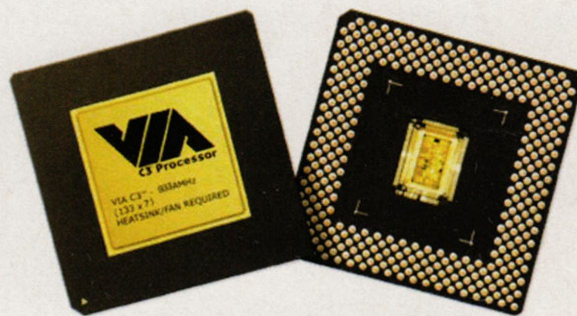
Electronic Arts a anunţat că are intenţia de a lansa în această primăvară The Sims Vacation, un nou add-on pentru cel mai bine vândut joc din lume în anii 2000 şi 2001: The Sims. După ce eroii noştri din Sims au trăit pe picior mare în Livin' Large, au ţinut-o numai în chefuri în House Party şi au muncit pe brânci pentru a-şi dezvolta relaţiile „sociale" în Hot Date, iată că a sosit şi momentul unei vacanţe binemeritate. În concluzie, în The Sims Vacation vom pleca în excursii pentru a ne relaxa şi a mai pierde din stresul pe care viaţa de zi cu zi, plină de obligaţii, l-a creat în sufletul nostru. Vom porni cu mic cu mare, cu nevastă, căţel, purcel, concubină, amantă şi cealaltă nevastă pe o insulă de vis cum numai în Sims poate să existe. Condiţiile de aici sunt sublime: sporturi de iarnă pe vârful muntelui, o tabără în mijlocul pădurii cu corturi, domnişoare şi tot tacâmul sau o plajă plină de costumaşe din două bucăţi. Ce-ţi mai trebuie ca să te crezi în paradis? Vor exista peste 180 de obiecte cu care vom putea interacţiona şi o mulţime de domnişoare cu care vom putea practica tehnicile învăţate în The Sims Hot Date. Party on!





Probleme cu procesoarele la 1 GHz

Deşi Via a anunţat că în iarnă vor fi disponibile procesoarele C3 la 933 MHz, promiţând cât de curând procesoare la 1GHz sau mai puternice, deocamdată compania este nevoită să amâne lansarea acestora. Acest fapt se datorează companiei TSMC (Taiwan Semiconductor), ce întâmpină probleme cu procesul de producţie a chipset-urilor în tehnologia de 0,13 microni. Tot de acest neajuns vor avea de suferit şi companiile nVidia sau Broadcom. Anul trecut compania VIA a fost prima care a lansat procesoare fabricate în tehnologie la 0,13 microni, fapt datorat parteneriatului cu TSMC. De această dată însă, situaţia stă întocmai invers, această companie fiind principala cauză pentru amânarea fabricării procesoarelor. Deocamdată sunt disponibile doar câteva mostre ale procesorului.



flash flash flash

Prima lansează

Prima Games a lansat în ultima perioadă şi va mai lansa în viitorul apropiat peste 15 titluri de jocuri. Unele dintre acestea sunt pentru PC, altele pentru console. Din titlurile pentru PC amintesc: The Sims: Vacation, Warrior Kings, Hitman 2: The Silent Assassin, Might & Magic IX şi Heroes of Might & Magic IV. Titlurile pentru PS2 sunt şi ele numeroase: Kings Field: The Ancient City, Star Wars Jedi Starfighter, Deus Ex: The Conspiracy, Virtua Fighter 4, Pac-Man World 2, Gauntlet: Dark Legacy şi Blood Omen 2. O perioadă destul de fastă pentru distribuitor care promite să se afle în topul vânzărilor din această perioadă.

Tropico 2: Pirate Cove

Frog City este producătorul care şi-a creat faimă prin seria Imperialism. Iată că în prezent aceştia lucrează la o continuarea a lui Tropico, un joc ce se va numi Tropico 2: Pirate Cove. Jucătorul va conduce o insulă mică de piraţi, ascunsă undeva în Caraibe. Rolul tău de rege al piraţilor te va obliga să organizezi locul în care aceştia se vor aduna pentru a-şi reface navele, a vinde captivii de pe vapoarele cucerite şi a obţine resurse pentru viitoarele călătorii (romul va preţui cât greutatea lui în aur). Schimbarea faţă de primul Tropico este mare, banii ieşind de această dată din piratarea oamenilor cinstiţi.

Trilogia Myst

Ubi Soft Entertainment va lansa în curând Myst Trilogy. Aceasta este o compilaţie a celor trei jocuri ale popularei serii Myst. Game pack-ul va include Myst Masterpiece, o versiune îmbunătăţită a Myst-ului original care a fost lansat în 1993, continuarea acestuia Riven, lansat în 1997 şi Myst III: Exile care a apărut anul trecut în mai. Toate cele trei jocuri te vor conduce în lumi misterioase, fantastice, în care va trebui să rezolvi un număr serios de quest-uri bine realizate. Acest pachet va apărea la începutul lui aprilie.

Legion - Strategy First

Strategy First va distribui jocul Legion. Acesta este o strategie în timp real bazată pe evenimentele ce au avut loc în Imperiul Roman. Jocul este creat de Paradox Entertainment. Jucătorii vor controla unul din multele triburi, orașe-state sau ligi din Italia în perioada de dinainte de dominația romană. Perioada în care se desfășoară jocul este una destul de vitregă, cu o mulțime de schimbări în teritoriile italiene: Roma și Etruria sunt monarhii, iar celelalte provincii au la putere oligarhia aristocrată sau sunt republici guvernamentale. Vom avea deplinul control asupra orașelor. Va trebui să alocăm muncitori pentru diferitele modalități de colectare a resurselor, să construim fortărețe pentru protecție și să antrenăm regimente de soldați pe câmpuri de bătaie recreate cu acuratețe după cele ale Romei antice. Peste 20 de combatanți controlați de AI vor concura unul împotriva celuilalt, fiecare cu propriile puncte forte și puncte slabe, în funcție de caracteristicile provinciilor din acele vremuri. Diplomația va fi una dintre armele pe care va trebui să o folosim în combinație cu lupta dreaptă pentru a învinge în acest joc.





Xpand Rally - Techland

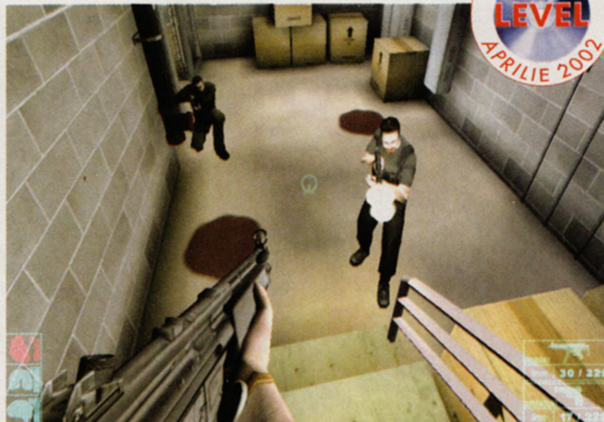


Techland este o firmă producătoare de jocuri din estul Europei. Dacă ați auzit de ei până acum, înseamnă că ați auzit de Chrome, un joc care a avut preview într-un număr trecut al revistei noastre. Aceștia lucrează în prezent la un joc de raliu, un simulator după WRC. Jocul se dorește să prezinte o versiune extremă a raliului (de aici vine și Xpand). Nu există limită de cai putere la motoarele mașinilor și nici limită la modificările și modernizările pe care le puteți aduce mașinii. Ceea ce doresc producătorii să aducă în plus față de simulatoarele de raliu care au apărut până acum este senzația de viteză. Veți simți cum mașina pleacă de sub dumneavoastră în clipa în care veți apăsa tasta de accelerație. Există 36 de trasee imense pe care le puteți parcurge în diferite condiții atmosferice și la diferite niveluri de dificultate. Nu poate să lipsească modul carieră în care veți putea deveni un pilot profesionist din WRC. Jocul va folosi engine-ul din Chrome.

Die Hard: Nakatomi Plaza - Vivendi Universal



Fanii filmului Die Hard au motive să se bucure. Vivendi Universal a încheiat un contract pentru a distribui Die Hard. Jocul este creat de Bits Studios sub licența primită de la Fox Interactive. Lansarea jocului se așteaptă a avea loc în acest an atât pentru PC, cât și pentru console. Nu cred că este prea greu să vă dați seama despre ce este vorba. Jocul nostru este un first person shooter în care eroul nostru va fi reprezentantul virtual al lui Bruce Willis. Intriga are loc cu câțiva ani după acțiunea din filmul Die Hard: With A Vengeance. Jucătorii se vor lupta în diferite locații, incluzând și Nakatomi Plaza. Jocul va avea excelente efecte speciale, de calitate cinematografică. McClane se va lupta pentru a găsi aliați într-o lume plină de dușmani. Acesta poate executa tot felul de mișcări surprinzătoare și, cu siguranță, va dezarma sau ucide adversarii fără să clipească. Dacă vreți să vedeți cum va arăta acest joc puteți să încercați demo-ul de pe CD.



flash

Noi procesoare de la AMD

Compania americană AMD are în plan ca în acestă perioadă să lanseseze pe piață două noi procesoare. Unul dintre acesta este Athlon XP 2100+ care folosește același nucleu Palomino ca și modelele precedente, iar cea de-a doua serie de procesoare Athlon XP cu numele de cod Thoroughbred vor fi lansate peste alte 2 săptămâni. Acest nou procesor, deși are aceeași performanță, diferă de modelele precedente deoarece are la bază tehnologia de 0,13 microni. Acest fapt are ca efect creșterea frecvențelor de funcționare și scăderea cantității de căldură disipată. În acest sens, procesoarele Athlon XP 2100+ vor fi ultima generație de procesoare ce vor folosi nucleul Palomino.

A 5-a ediție AIAS

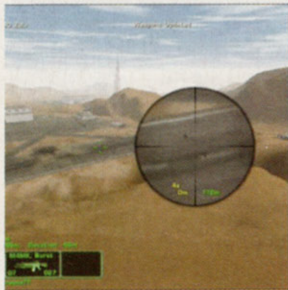
Academia de Arte și Științe Interactive și-a decernat premiile pentru a cincea oară. Categoriile premiate au fost în număr de 29, de la coloana sonoră până la inovații aduse în materie de console. Câștigătorul celui mai valoros premiu a fost pentru console: Halo (produs de Bungie), care de altfel a și câștigat titlul suprem de joc al anului, iar pentru PC producția celor de la Lionhead Studios, Black & White, datorită originalității ca rezultat al „explorării de noi posibilități creatoare".

Gmax pentru Trainz

Celebrul Trainz, concuretul cel mai puternic al lui Microsoft Train Simulator, va pune, se pare, la dispoziția tuturor celor care doresc, puternicele facilități de modelare 3D oferite de Gmax. Este vorba de un acord între Strategy First și Discret pentru distribuirea unui pachet de elemente și unelte Gmax împreună cu jocul amintit. Cu acestea, cei interesați își vor putea crea

Delta Force: Task Force Dagger - NovaLogic





NovaLogic a anunțat că lucrează în parteneriat cu Zombie Studios (printre titlurile pe care le-au scos aceștia se numără și Disney's Atlantis, Redstorm's Rainbow 6: Covert Ops, Bodyglove's Bluewater Hunter sau Activision's Escape from Alcatraz) la următorul titlu din seria Delta Force pentru PC. Jocul se va numi Delta Force: Task Force Dagger și va fi lansat în mai 2002. Acesta va fi al patrulea titlu al seriei care s-a vândut în peste 3 milioane de exemplare în lumea întreagă. Engine-ul va fi cel pe care Novalogic l-a mai folosit în Land Warrior, dar cu o mulțime de îmbunătățiri. Task Force Dagger a fost proiectat de Zombie ca un joc total nou, cu personaje și arme noi, precum și cu noi misiuni single-player și hărți pentru modul multiplayer. Una dintre caracteristicile pe care nu le-am mai întâlnit până acum în nici unul din jocurile Delta Force va fi posibilitatea de a alege între 10 trupe speciale din care putem face parte: de la Delta Force și Marines Force Recon, până la SEAL și British SAS. Misiunile din joc se vor apropia cât mai mult de misiuni reale pe care astfel de trupe le-au avut de rezolvat, incluzând raiduri și atacuri asupra orașelor.

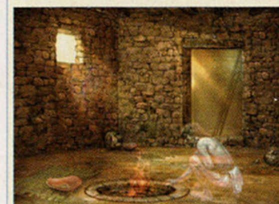
Blood Omen 2 - Eidos Interactive



Crystal Dynamics lucrează la o nouă producție din lunga seria Legacy of Kain care se cheamă Blood Omen 2. Acesta ca și celelalte este un 3rd person 3D action/combat în care veți avea rolul unui vampir cu numle de Kain. Acțiunea jocului este situată temporal după aproximativ 400 de ani de când Kain a reușit să subjuge lumea din primul Blood Omen, preferând să stăpânească această lume decât să moară și să-și salveze sufletul. Însă acest lucru a luat sfârșit în clipa în care un personaj necunoscut a reușit să-l priveze de puterile de care dispunea. În aceste condiții voi împreună cu Kain va trebui să luptați pentru a redobândi controlul teritorilor amintite. Urmând stilul Soul Reaver 2, pe măsură ce veți avansa și veți rezolva situațiile întâlnite, veți avea acces la noi teritorii și noi monștri din ce în ce mai agresivi iar Kain își va redobândi treptat puterile pentru a putea duce lupta finală și recâștiga ceea ce a pierdut. Data de lansare este încă necunoscută, se știe însă că distribuitor va fi Eidos.



Shaman - Boston Animation



În istoria jocurilor pentru PC există un capitol ale cărui resurse nu au fost exploatate aproape deloc și anume legendele amer-indienilor. În concluzie, studioul de producție din Massachusetts al Boston Animation, același care a creat și Simon & Schuster's Darkened Sky, a început lucrul la un joc a cărui temă este inspirată din viața și legendelor indienilor din America de Nord. Acțiunea jocului va fi situată în sud-vestul Americii și în urmă cu aproape 400 de ani. Cunoscute fiind legăturile ancestrale pe care indienii le-au avut cu natura, personajul principal nu ar putea fi altceva decât un vânător. Acesta va fi nevoit ca în urma unor anumite împrejurări să fie cel care trebuie să lupte pentru învinge un demon eliberat asupra lumii. Jocul va fi un action/adventure în care acest vânător va fi nevoit să învețe o serie de vrăji și să rezolve o mulțime de puzzle-uri pentru a învinge aceste demon, toate inspirate din legendele amintite. Bineînțeles, jocul va fi 3D și va include muzică specifică, flaut și tobe pentru a recrea cât mai bine atmosfera și specificul vremii. Boston Animation își caută momentan un distribuitor, așa că nu se poate vorbi încă de o dată de lansare.

flash flash flash

propriile modele 3D și extinde performanțele lui Tainz Surveyor, fără a se mai limita numai la a posibilitatea creării de layout-uri.

Xbox on-line

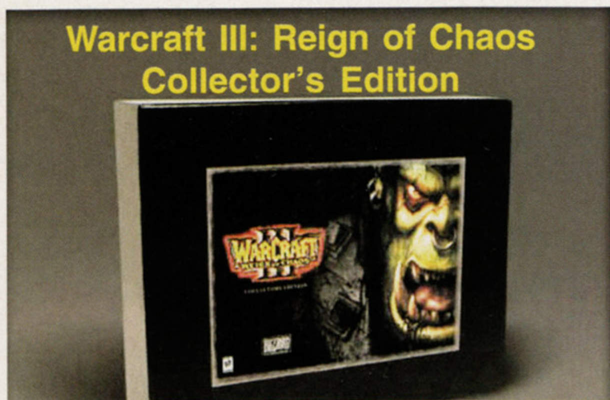
O armată de oameni lucrează de peste 18 luni pentru ca Xbox să aibă serviciu online. Se spune că numărul de oameni care lsunt implicați este mai mare decât cei care au lucrat la consolă în sine. Cert este faptul că Microsoft a anunțat intrarea on-line în această primăvară și se pare că să se va ține de cuvânt. Acest lucru va trebui să le dea de gândit celor de la Sony, căci singura soluție ar fi un PS3.

Disciples 2 patch

Strategy First a anunțat lansarea unui nou patch Disciples 2: Dark Prophecy, care rezolvă o serie de probleme legate de multiplayer și adaugă unele lucruri noi de genul câmpuri de luptă, posibilitatea de a salva în Hot Seat, un Quest Log pentru a putea verifica toate mesajele anterioare, enciclopedia abilitățior eroului în diferite ecrane, suport pentru Direct 3D în Configuration Editor, posibiltatea de captura capitala adversarului fără ca jocul să ia sfârșit imediat și rezolvă câteva bug-uri legate de sunet.

De-ale gamerilor

După cum știți, lansarea PS2 a dus la adevărate fenomene sociale, apropo de japonezi. Iată că nici englezii nu se lasă mai prejos. Un englez pe nume Dan Holms este atât de îndrăgostit de consola lui încât a cerut-o în căsătorie. Ea a rămas fără cuvinte, dar din păcate nici un preot nu a vrut să săvârșească sfânta legătură. Ca urmare lui Dan nu i-a mai rămas altceva de făcut decât să își schimbe numele în PlayStation 2. Să sperăm că



Pentru a veni în sprijinul marilor colecționari și pasionaților de lumea jocurilor, în special cea Warcraft, Blizzard Enterainment va lansa simultan cu versiunea finală a Warcraft III, o ediție specială - Warcraft III: Reign of Chaos Collector's Edition. Acesta va cuprinde pe lângă jocul în sine o serie de alte lucruri și anume: o carte numită The Art of Warcraft care va cuprinde imagini rare și necunoscute din universul Warcraft, DVD-ul oficial cu filme Warcraft III, CD-ul cu coloana sonoră a jocului, manual cu semnătura specială Collector's Edition și 4 postere în ediție limitată reprezentând cele patru rase prezente în joc. Numărul de exemplare al acestei ediții va fi unul foarte limitat și va fi disponibil doar pentru un număr redus de distribuitori. DVD-ul oficial va cuprinde setul complet de filme din joc plus artwork-uri, imagini din perioada producției și comentariile echipei Blizzard care a produs filmele. După cum știți, Warcraft III: Reign of Chaos este programat pentru lansare în această primăvară.

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

Într-un mod cât se poate de original, cu surle, trâmbițe și alte chestii d-astea, UbiSoft a anunțat cu mândrie că se cam gândește să mai facă un joc din seria Celui de-al Șaselea Curcubeu. Astfel, pentru cei care nu s-au săturat de ex-aventurile Rainbow Six, Raven Shield va fi pe tarabele magazinelor de specialitate începând cu toamna acestui an. Trecând la lucruri mai serioase, în ciuda faptului că cei de la UbiSoft par a întinde puțin coarda, planurile lor sunt de înțeles. Păi, dacă seria Curcubeul No. Șase (care până acum cuprinde exact trei jocuri) a fost cumpărată de aproape de 7 milioane de oameni din toată lumea, normal că vor să facă încă o continuare. Pentru cei care nu cunosc, seria Rainbow Six este un FPS utilizat, pare-se, de trupele americane anti-tero pentru antrenamente (cei avizi de detalii sunt rugați să citească articolul Rainbow Six: Black Thorn prezent în acest număr al revistei LEVEL). Producătorii spun că Raven Shield va aduce un storyline complet nou, un engine grafic next-generation Unreal, 15 misiuni single player (inclusiv una în care va trebui să descoperiți o grămadă de arme biologice și să opriți un convoi de, ați ghicit, teroriști care vor să, evident, terorizeze banca Londrei) și, deocamdată, cam atât.



Rayman 3 Hoodlum Havoc

O tehnologie care va sparge toate barierele, alături de un storyline extraordinar, astfel își anunță cei de la UbiSoft Entertainment viitoarea lor producție, pe nume Rayman 3 Hoodlum Havoc. Jocul va conține, pare-se, noi arii populate de monștri cât se poate de bizari, adică la fel de bizari ca și cetățenii noilor teritorii. Mai mult, jocul va avea un nou sistem de luptă tactică. Creatorul seriei Rayman, Michel Ancel, spune că i-au venit o grămadă de idei inovatoare pentru Hoodlum Havoc, noul capitol fiind destinat atât celor versați într-ale acestei serii, cât și celor care vor pune pentru prima dată cursorul mouse-ului pe viitorul icon. Ca să nu uit, absolut toată lumea va putea beneficia de Rayman 3 Hoodlum Havoc, deoarece acesta va fi dezvoltat și pentru PC, dar și pentru pleiada de console: Xbox, PlayStation 2 și GameCube. Jocul probabil că va fi lansat vara viitoare.





A 5-a generație

Codecul DivX a ajuns la versiunea 5. După cum majoritatea dintre voi știți, DivX este cel mai cunoscut codec cu cea mai bună rată de compresie. Dacă până acum v-ați obișnuit să îi faceți update de pe Internet, de acum încolo situația stă cu totul și cu totul altfel. Această versiune 5 este una comercială, iar pentru a o achiziționa veți fi nevoiți să scoateți din buzunar nu mai puțin de 30 de USD. Pentru aceia dintre voi care nu au chef să dea bani, se găsește și o versiune, așa zis „free", care, vorba fie între noi, este mult mai bună decât versiunea precedentă 4.12. Până în acest moment, pentru versiunea „pe bani" nu și-a exprimat foarte multă lume dorința de a o achiziționa, dimpotrivă, majoritatea încercând să treacă la folosirea altor codec-uri, cum ar fi cel produs de Xvid.

Lansare Xbox în Japonia

Deși această piață este încă marcată de bătalia dintre Sony PlayStation 2 și Gamecube de la Nintendo, Xbox-ul de la Microsoft intră și el în competiție. Din păcate, această lansare se află sub un nor mai negru, degajat de numerose sesizări cu privire la unele probleme tehnice pe care această consolă ar putea să le aibă. Principalul aspect fiind acela că unitatea DVD inclusă în Xbox zgârie DVD-urile în momenul în care acestea sunt citite de respectiva unitate. Conform oficialilor Microsoft, care susțin că numărul sesizărilor nu este unul foarte mare, s-a decis ca în astfel de situații compania să schimbe gratuit consola cu probleme cu una perfect funcțională. Xbox nu este singura consolă care a avut probleme la lansare, aici amintim de problemele tehnice ale PS2-ului la începuturi, iar compania Microsoft este foarte încrezătoare cu privire la numărul de unități vândute pe acest segment de piață.



flash flash flash

nu o va înșela pe frumoasa consolă cu modelul mai tânăr care va fi probabil PlayStation 3.

CeBIT 2002

Unul dintre cele mai mari și mai importante târguri internaționale de tehnică de calcul a avut loc în perioada 13 martie - 20 martie la Hanovra în Germania. La ediția din acest an a acestui târg, AMD și Intel au ținut capul de afiș cu fel de fel de lansări în domeniul procesoarelor și nu numai. Cele mai interesante anunțuri au fost cele legate de noile procesoare Xeon MP, capabile să lucreze în sisteme de 2 sau mai multe procesoare. În numărul viitor vom reveni cu informații mai detaliate cu privire la ceea ce a fost la CeBIT.

Michigan se revoltă

Cetățenii, și în special oamenii legii din Michigan s-au revoltat împotriva jocurilor extrem de violente din ultima perioadă și au decis că acestea nu trebuie să ajungă pe mâna copiilor. Reproșurile lor s-au îndreptat în special împotriva lui Grand Theft Auto 3. Imaginile violente din acest joc (ofițeri de poliție uciși, femei strivite sub roțile mașinilor) i-au determinat pe cetățeni să acționeze împotriva proliferării unor astfel de jocuri. Entertainment Software Ratings Board, cea care acordă rating-ul jocurilor, a stabilit valoarea M pentru acesta, ceea ce înseamnă că persoanele sub 17 ani nu au voie să-l cumpere. Dar o casetă video prezentată a arătat un copil de 12 ani care iese dintr-un magazin cu acest joc. Deși în alte 15 state americane există o lege care pedepsește aspru magazinele ce vând produse interzise persoanelor sub o anumită vârstă, aceasta nu se referea până acum și la jocurile video. Iată că lucrurile se vor schimba de acum încolo. Nu putem să nu ne întrebăm dacă nu s-ar impune o astfel de lege și la noi în țară.




Pasul ştrengarului

Un joc pentru care nu cred că suntem încă pregătiţi

Cu mult timp în urmă, când nici nu ne gândeam că vom putea susţine lunar un al doilea CD cu joc full, LEVEL a găzduit pe CD-ul său versiunea completă a unui joc conceput de Derek Smart. Pe atunci designerul încă îşi distribuia creaţiile gratuit oricărui amator. Din păcate pentru noi, Derek a renunţat la actele sale caritabile, iar ultimul joc al seriei Battlecruiser va trebui cumpărat.

Prea devreme

După cum am spus-o, Battlecruiser Millennium este un joc ce a apărut prea devreme, mult prea devreme. Într-o piaţă dominată de FPS-uri din ce în ce mai simpliste, RTS-uri şi TBS-uri ce nu-ţi mai solicită atenţia şi creierul ca altădată, Battlecruiser este un joc mult prea complex. Atât de complex încât în lipsa manualului nici nu are rost să-l încercaţi. Din păcate, la acest capitol jocul se prezintă cu un minus fantastic: Tutorialul. În loc să te înveţe măcar manevrele de bază sau măcar o mână de lucruri cu care să poţi continua jocul, te bagă şi mai rău în ceaţă.

Pentru cei care nu sunt familiari cu seria de jocuri produsă de Derek Smart, Battlecruiser Millennium este un simulator spaţial. Dar nu orice fel de simulator, ci unul în care preiei comanda unei imense nave spaţiale şi odată cu aceasta toate responsabilităţile ce le presupune această poziţie. Dacă, totuşi, această poziţie este mult prea „apăsătoare", se poate opta şi pentru poziţii mai lejere, precum pilot de fighter sau comandant al unei unităţi de desant a Infanteriei Stelare.

Toată acţiunea se petrece în Spaţiul Cosmic (cu mici escapade pe câte o planetă), un Spaţiu imens, gol şi rece, exact cum este şi în realitate. N-am fost niciodată în spaţiu, că deh, la NASA mi-au spus că nu au uniforme pe mărimea mea, dar acest joc este singurul care mi-a lăsat impresia de Spaţiu Cosmic exact aşa cum mi-l imaginam din toate documentarele văzute pe la televizor.

O să vă întrebaţi poate: Bine-bine... Dar cu ce e jocul până la urmă? Ce facem acolo? Iar răspunsul vine foarte prompt: Foarte multe, atât de multe, încât în nici un caz nu voi putea epuiza subiectul în singura pagină ce a fost alocată acestui articol. De aceea şi consider corect din partea mea să tratez acest joc mai pe larg într-unul din numerele viitoare. Battlecruiser Millennium este un joc complex ce necesită un timp foarte mare de explorare şi analiză, mai mult decât oricare alt joc ce mi-a picat în mână.

Claude


Planeta albastră cunoscută şi sub numele de Terra


Artificii în întunericul Universului


A fi sau a nu fi... hologramă

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Battlecruiser Millenium
Gen	Simulator spaţial
Producător	Derek Smart
Distribuitor	3000 AD Inc.
Procesor	PII 300 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.bc3000ad.com

STAR WARS GALAXIES



Din seria care nu mai moare... odată!

La fel aş fi putut probabil spune „Din lumea celor care nu cuvântă", „Din patria măslinului", „Din casa de la Ipoteşti", „Din puţul gândirii" sau pur şi simplu „Din nou", oricum nimic nu s-ar schimba în afară de revista în care apărea articolul. Mă rog, cel puţin aşa m-am gândit când exploram ultimele titluri din ciclul „Gâlceavă-n Cer". Dacă stăm un pic să ne gândim, sau nu, de vreo 30 de ani încoace nu cred că există alt lucru care să fi avut un fond mai larg de abordare, pe plan mondial bineînţeles, decât acest subiect (cred că e urmat îndeaproape de Războiul Rece). Iniţial au apărut filmele cu cele trei episoade plus unu mai recent, după care au apărut restul, de la chips-uri şi fulgi de porumb până la lenjerie intimă, toate cu acelaşi subiect. În ceea ce priveşte jocurile, nu cred că mai există vreun amănunt din film care să fi scăpat. În concluzie, evident, acest ultim titlul nu prea a mai atras atenţia cuiva, decât poate a Întreprinderilor de produs Rice Crispies (oricum, probabil este suficient).

O abordare...

Chiar dacă anumite elemente externe precum scepticismul, febra epidemică, proprietate personală şi nu numai, degetul de la picior din priză şi europubelele de la gară îmi creează un anumit disconfort psiho-intelectual preobsesiv, am avut răbdarea şi mai puţin timpul de a examina o lungă listă cu întrebările dese referitoare la acest joc. Ca să nu o mai lungesc, o să încep cu sfârşitul pentru că e mai frumos şi pentru că numai până acolo am reuşit să ajung. Dacă aş pleca pe ideea că în fine, după 30 de ani, avem o nouă abordare a lait-motivului Războiul Stelelor, s-ar putea să simt într-adevăr, atât fizic cât şi... fizic, faptul că port responsabilitatea celor scrise pe ici pe colo. Cum în general consider că, cu cât ştii mai puţine, cu atât eşti mai fericit şi cu cât eşti fericit, cu atât eşti mai ignorant, o să zic doar că în această producţie avem o abordare oarecum semiparalelă obiectiv-constructivă raportată la gen, al cărei fond cognitivo-recreativ este, bineînţeles că v-aţi dat seama, pur eligibil. Pentru eventualele nelămuriri vă recomand Noica, 3:23:5.

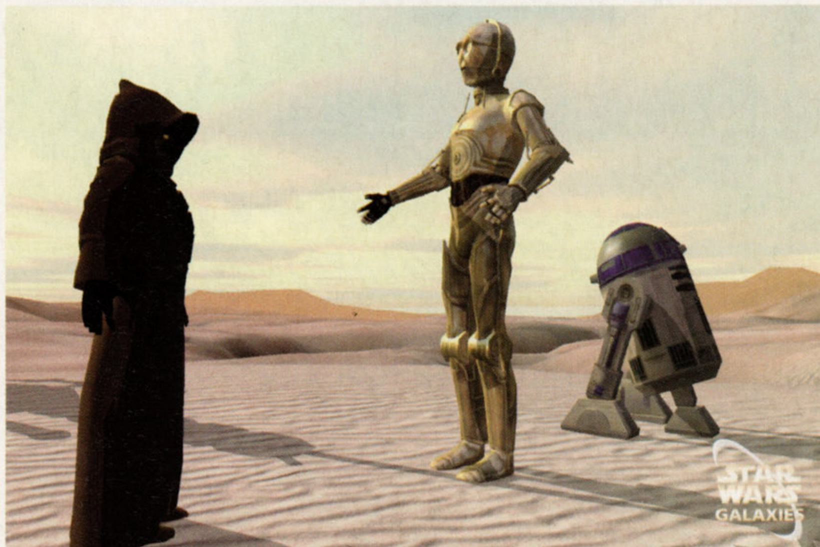

Unele lucruri nu se schimbă niciodată


Un profil amfibian

... nouă şi...

În general, ideea este tot ce contează. Studiul filozofic pe marginea propoziţiei anterioare îl veţi întâlni probabil în alt articol, la fel de probabil proprietate a altcuiva. Aşadar, plecând de la o licenţă, Sony Online Entertainment şi LucasArts Entertainment lucrează acum la un MMORPG al cărui subiect este cel de mai sus. Titlul este acelaşi cu o anumită adăugire numită Galaxies, însă modul de desfăşurare a jocului se pare că va fi total. Adică, dacă până acum producţiile derivate din filmul cu


Probabil soțul...

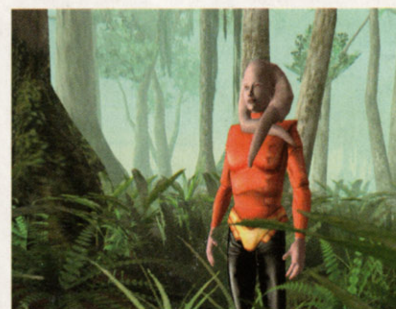


Întâlnire de grad indefinit

același nume tratau doar anumite componente, în situația de față va fi cuprins totul. Practic va fi creată o lume - copie perfectă Star Wars în care veți fi invitați să intrați în pielea aproape oricui doriți, mai puțin în a personajelor principale. Producătorii își doresc un nivel de interacțiune aproape totală în care varianta jucător pro/contra jucător va avea o mare pondere. Evident, nu veți avea posibilitatea să vă luați la harță cu primul venit, deoarece skill-urile nu o să vă permită, dar, cu timpul, vă veți putea alia între voi și începe războaie și tot felul de chestii d-astea. Partea într-adevăr plăcută este că puteți fi orice, de la un amărât de proprietar de magazin care să-și ducă patetica viață între a vinde și a cumpăra tot felul de aiureli până la pirat spațial sau vânător de capete. Producătorii ne anunță că și mai adevărata atracție a acestui RPG va fi reprezentată de posibilitatea dezvoltării 100% independentă și particulară a fiecărui personaj în parte. Cantitatea de skill-uri și modul în care acestea vor putea fi combinate vor duce practic la crearea unei lumi aproape identice cu cea reală, doarece nu vor exista nici un fel de tipologii fixe, ci doar eventuale categorii determinate de limitările de rasă. În mare parte jocul va respecta linia și caracteristicile filmului. Situarea temporală nu a fost încă hotărâtă de către producători, dar probabil va fi în timpul „Erei Clasice" a filmului, după distrugerea Death Star și Batălia pentru Yavin. Pe măsură ce vă veți desfășura activitatea în cadrul imperiului, veți avea plăcuta surpriză să vă intersectați cu arhicunoscuții eroi Luke Skywalker, Han Solo, Princess Leia, Darth Vader (care vor fi din păcate NPC-uri).

... sper, ultima

În prima fază ni se spune că va fi doar o singură galaxie, dar pe măsură ce jocul va avansa, vor fi adăugate noi teritorii, noi locuri de explorat. În galaxia principală vor fi suficiente planete pentru a satisface pretenții cât se poate de mari. Fiecare planetă în parte va avea o suprafață fizică de aproximativ 16 Km pătrați, în care se va putea construi și face cam orice se face în mod obișuit, de la comerț până la luptele propriu-zise. Nu toate zonele planetei vor fi libere pentru construcții, ci vor fi și zone sălbatice, împădurite, astfel încât să nu ajungeți să distrugeți cu totul mediul natural. Trecerile între diferite medii nu vor fi cele obișnuite (cu bară de progresie-mediu următor), ci vor fi continue. Astfel, dacă veți ateriza pe o planetă, veți trece efectiv prin atmosferă și veți ateriza unde vi se va permite. Rasele sunt în număr de 8: Wookiee, Zabrak, Human, Bothan, Rodian, Mon Calamari, Trandoshan și Twi'lek. Fiecare va avea caracteristici fixe, însă cum orice condiție, indiferent de nivel, poate fi depășită, diferențele de rasă nu vă vor sta extraordinar de mult în cale. Din contră, faptul că anumite rase nu vor fi deosebit de bine primite vor determina animozități care la rândul lor constituie o adevărată pepinieră pentru eroi.


I s-au înmuiat coarnele

Referitor la grafică, cel puțin din screenshot-uri totul arată foarte bine. Viitorul ne va edifica. Coloana sonoră se subînțelege, știți voi tanaaaaaa naaaaa, na-na-na-nA-na..... A, să nu uit, o să puteți deveni și Jedi, chiar Dark Jedi.

Locke



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Star Wars Galaxies
Gen	MMORPG
Producător	Lucas Arts
Distribuitor	Lucas Arts & Sony
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Cu siguranță
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	www.starwarsgalaxies.com

EMPEROR Rise of the Middle Kingdom™



Descoperind tainele Chinei Antice...

Impressions Games... și deja ar trebui să știți despre ce vă voi povesti în rândurile de mai jos. După ce am construit Roma lui Cezar și Egiptul Cleopatrei, după ce ne-am jucat de-a zeii în Grecia lui Zeus și Atlantida lui Poseidon, ne vom îndrepta acum pașii spre o altă mare civilizație a lumii antice: China. Asemeni unei oaze de cultură în mijlocul unui deșert de barbarism, The Middle Kingdom (în chineză Zhong Guo), cum era cunoscută China în antichitate, s-a dezvoltat și a oferit lumii moderne unele dintre cele mai impresionante moșteniri tehnologice și culturale. Nu e de mirare atunci că Impressions Games și-a ales tocmai acest mediu pentru a dezvolta o nouă generație de City Builder-e.

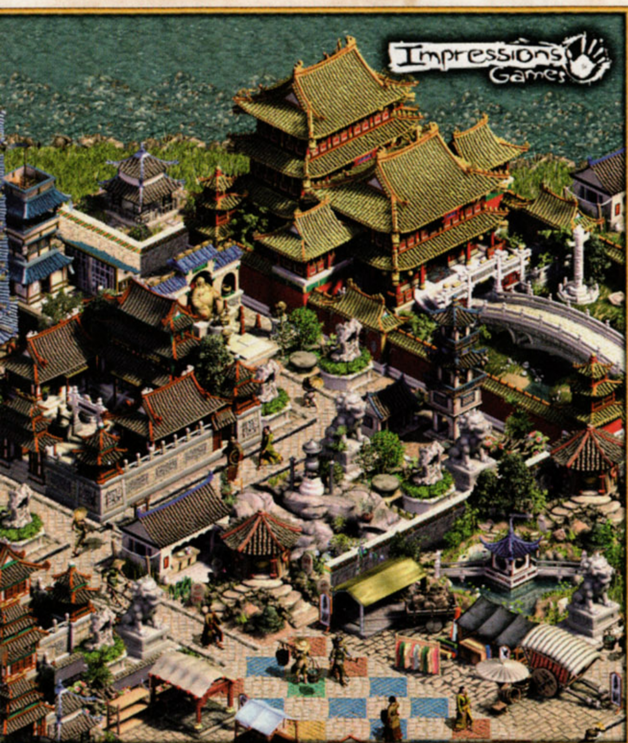
Excursie în Orașul Interzis

Începând cu dinastia neolitică Xia (circa 2100 î.Hr.), Emperor: Rise of the Middle Kingdom ne va conduce pașii prin toate marile dinastii chinezești: Shang, Zhou, Qin, Han, Sui/Tang și Song, până la marea invazie condusă de nimeni altul decât Gingis-Han în 1211 (d.Hr.). Deși se află încă departe de momentul lansării (toamna 2002), producătorii ne asigură că ne vom putea delecta cu minunile arhitectonice, culturale și economice ale Chinei pe parcursul a 40-50 de scenarii. Și nu spun degeaba „minuni", deoarece vom putea construi și de această dată tot felul de proiecte arhitehtonice care să uimească posteritatea (da, da, da, chiar și Marele Zid Chinezesc).

Foarte multe lucruri nu par schimbate... Vom continua să clădim orașe maiestuoase, de data aceasta folosindu-ne de tradiția și stilul chinezesc. Ne vom asigura că locuitorii vor avea burțile pline cu mâncare și creierele pline cu alcool. Și multe alte asemenea aspecte economice, politice și militare cu care deja suntem obișnuiți din jocurile anterioare. Mici modificări vor apărea la capitolul religios, unde în loc de zei vom servi „doctrine". Daoismul sau Confucianismul sunt doar două exemple pe care vi le pot oferi acum. În plus, Zodiacul va juca un rol important în societatea din Emperor: Rise of the Middle Kingdom, atât de important încât și tu va trebui să i te supui. La începutul jocului îți vei alege zodia din care faci parte, iar din 12 în 12 ani orașul tău va fi binecuvântat în funcție de zodia aleasă și de elementul predominant.

Surpriza

Adevăratul șoc pe care va încerca să ni-l ofere Impressions Games este introducerea multiplayer-ului. De aceea am și precizat în debutul acestui articol că vom asista la nașterea unei noi generații de city builder-e. Spre liniștea fanilor seriei, producătorii ne asigură că jocul nu se va transforma într-un RTS ieftin, ci va continua să fie un city builder. Un număr maxim de 8 jucători își vor putea compara aptitudinile de primari atât în scenarii cooperative cât și în altele competitive. Pot fi dușmani sau pot fi aliați, ei decid. Vor putea încerca să atingă de unii singuri obiectivele misiunii sau se pot alia între ei pentru a construi, de exemplu, Marele Zid Chinezesc. Fiecare dintre participanți își va construi orașul pe harta proprie, astfel încât să se evite conflictele pentru resurse. Dar fiecare hartă va deține anumite resurse, în cantități mai mari sau mai mici, ceea ce înseamnă că tot va trebui la un moment dat să cauți în alte părți materii prime și să le obții prin comerț sau cu forța armelor. Pentru a putea supraveghea evoluția și dezvoltarea rivalilor poți trimite spioni, care la nevoie pot efectua și sabotaje. Dar aveți mare grijă, deoarece aceștia pot fi





capturați, convertiți și apoi trimiși înapoi ca agenți dubli.

Și uite-așa începe o adevărată aventură pe PC. Veți putea dezvolta orice tip de relație cu orașele conduse de oameni, le veți putea cere ajutorul în caz de pericol sau, dimpotrivă, veți putea cere plata unui tribut. Puteți să le cuceriți, caz în care vor plăti automat tribut, puteți trimite cadouri sau să construiți rute comerciale. Prețurile produselor nu vor mai fi fixe, ci vor putea fi modificate de fiecare primar în parte și vor fi impuse (în oarecare măsură) de necesități. Un oraș aflat sub asediu va plăti bani grei pentru mâncare sau pentru arme.

Apariția multiplayer-ului a fost întâmpinată cu o ușoară reținere din partea fanilor, dar la scurt timp după ce producătorii i-au asigurat că Emperor: Rise of the Middle Kingdom își va păstra specificul, aceștia au început într-adevăr să aștepte cu nerăbdare acest joc. Pot să spun că mă alătur și eu acestora, ca vechi fan al jocurilor Caesar și mai ales din curiozitatea de a vedea cum e să construiești un oraș într-o lume condusă de oameni, nu de mașini.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Emperor: Rise of the Middle Kingdom
Gen	City Builder
Producător	Impressions Games
Distribuitor	Sierra Entertainment
Procesor	PII 350 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minim 8MB
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	emperor.impressionsgames.com

Marile invenții ale Chinei antice

China este recunoscută în toată lumea pentru patru mari invenții ce și-au pus amprenta asupra dezvoltării lumii moderne.

1. Hârtia – Cai Lun este considerat a fi părintele hârtiei, el prezentându-se cu această inovație în fața împăratului He Di (Dinastia Han) în anul 105 d.Hr. Ultimele descoperiri arheologice atestă însă existența hârtiei cu mulți ani (două secole) înainte de amintitul eveniment.

2. Tiparul – este acreditat ca fiind invenția lui Bi Sheng în anul 1045. Adevăratul succes al tiparului a apărut însă 300 de ani mai târziu când a fost pus la punct de către Gutenberg. Tiparul nu a fost foarte apreciat în China deoarece limba chineză folosește nu mai puțin de 3000 de caractere, spre deosebire de engleză, care folosește doar 26.

3. Magnetul și Busola – tot chinezii au fost cei care au observat primii proprietățile magnetice ale anumitor elemente din natură și tendința minereului de fier (magnetita) de a se alinia pe direcția Nord-Sud a planetei. În secolele X-XI toate corăbiile chineze erau dotate cu busole.

4. Praful de pușcă – Secolul VIII a văzut primele semne ale puterii militare constituite de un amestec exploziv format din sulf, cărbune și nitrat de potasiu, cunoscut sub denumirea populară de praf de pușcă. Din nou, tot chinezii au fost cei care s-au gândit prima dată la așa ceva.

China nu s-a oprit însă aici... Multe alte invenții care ne ușurează viața provin tot din acea perioadă și zonă culturală.

Roaba – deși s-a crezut mult timp că europenii au conceput prima dată acest „dispozitiv", descoperiri recente au arătat că încă de prin anul 118 d.Hr. chinezii foloseau roaba.

Bancnota – denumită popular „bani zburători", a fost introdusă pentru prima dată în China secolului IX și a fost rapid acceptată atât de negustori cât și de oficialii administrației pentru taxe.

Seismograful – China a fost mereu ținta unor cutremure devastatoare. În sec II, la ordinul împăratului, faimosul matematician și inventator Chang Heng a pus la punct primul seismograf din lume. Chang Heng a fost unul dintre vizionarii care au considerat pământul rotund, cu 9 continente, și a introdus sistemul de longitudine și latitudine.

Chibriturile – Au fost inventate în China secolului VI (577 d.Hr.) de către femeile unui castel aflat sub asediu militar. Acestea au constituit singurul mod prin care femeile puteau aprinde focul pentru gătit sau încălzit.







IMAGINI PE CD LEVEL APRILIE 2002

TOCA Race Driver

Codemasters calcă accelerația (din nou)

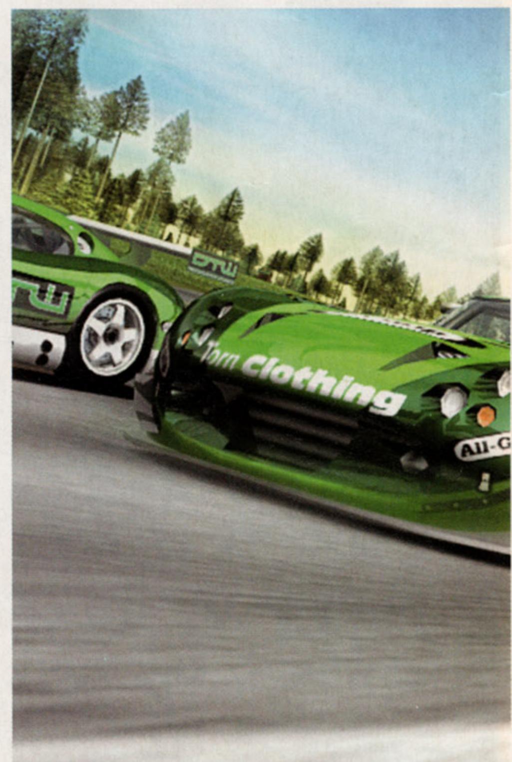
Ce poți face cu 3 milioane de lire sterline? Îți poți cumpăra vilă/vile, mașină/mașini și îți poți deschide un cont în bancă din care să trăiești pân' la adânci bătrâneți SAU îți poți deschide o afacere foarte întinsă din care să câștigi alte milioane de lire SAU te poți apuca de cercetări arheologice pe fundul mării SAU poți face ceea ce a făcut Codemasters: un joc cu mașini, TOCA (Touring Cars).

Probabil cei mai mulți dintre voi își amintesc ultimul titlu TOCA (ultimul dintr-o serie, care s-a vândut în 3,5 milioane de exemplare), semnat tot Codemasters. Ceea ce e de remarcat este că această companie nu renunță la această siglă și chiar investește în ea. Uite așa am ajuns să aflăm despre acest super titlu - TOCA Race Driver, a cărui producție costă o căruță de bani și care promite să și merite toată atenția.

Analiza viitorului

Din titlu ni se amintește despre pilot - race driver și asta pentru că TOCA Race Driver e pornit să schimbe fața genului din care face parte - cel al simulatoarelor auto -, mizând destul de mult nu doar pe gameplay și engine grafic și fizic, ci și pe storyline. În noul TOCA, Codemasters ne va pune în postura lui Ryan McKane. Jucătorul va fi martorul (și participantul direct) la evoluția carierei lui Ryan de la statutul de pilot de test la acela de potențial campion mondial. Cursele la care participă Ryan sunt integrate unei linii narative care îi implică atât pe colegii acestuia, cât și pe familia McKane, cu o bogată tradiție în cursele cu motoare puternice. Totuși, TOCA Race Driver este un simulator auto, ceea ce înseamnă că punctele forte rămân engine-ul fizic și AI-ul. În ceea ce-l privește pe primul, Codemasters a folosit ceea ce se numește FEM (Finite Element Modelling) damage system. Acest sistem permite simularea deformării structurii mașinilor pe toată durata impactului și calculează în ce măsură se deformează atât structura internă cât și caroseria. Această abordare fidelă fizicii va permite un număr practic infinit de posibilități de a distruge unele din cele mai costisitoare mașini existente la ora actuală.


Subaru în evoluție



Un TVR Cerebra puțin prea artistic...

I am TOCA! Hear my ROAR!

Când am văzut titlul acestui press-release, am avut senzația că este vorba despre un alt joc, dar subiectul era totuși TOCA Race Driver. Din câte ne povestesc producătorii, ceea ce vom auzi în acest joc va fi sunetul real al mașinilor de curse, al izbiturilor, al derapajelor, al tobelor (mai bine zis al tunurilor) de eșapament. Toate aceste „fidelități" au fost realizate în laboratoarele MIRA, în ceea ce se numește Semi-AnechoicChassis Dynamometer, o cameră cunoscută și sub denumirea de „rolling road" - în care atât mașinile cât și echipamentul de înregistrare a sunetului au fost împinse la limită. Mașinile au rulat în acea cameră cu 120 mph (192 km/h), evident, fără să se miște din loc. Acustica încăperii permite cea mai fidelă cu putință înregistrare a sunetului generat de mașini. Codemasters se laudă cu gălăgia pe care a produs-o la MIRA deși, ironic, încăperea este folosită în principiu pentru a determina potențialele surse de zgomot ale diferitelor tipuri de mașini și a le elimina. Ceea ce este interesant la înregistrările pe care le-a făcut Codemasters este faptul că au apărut și probleme cu echipamentul electronic. Mai precis, unul din microfoanele de precizie „instalate" pe motor s-a topit la un moment dat din cauza căldurii generate, iar mașinile care au generat gălăgia, deși legate bine de sol, au avut câteva tendințe de decolare.





Cum spun ei: Spot the difference!





Vorbește sau vei suferi!!!! (MIRA labs)

Inter-național

13 este numărul campionatelor pe care le va oferi TOCA Race Driver. Printre ele se găsesc, evident, British Touring Car Championship, alături de DTM Championship (Germania) și AVESCO V8 Supercar Shell Championship Series (Australia).

În funcție de țara unde se va vinde jocul, acesta va purta diferite denumiri: V8 Supercar Race Driver (Australia și Noua Zeelandă), DTM Race Driver (Germania) și Pro Race Driver (SUA). Jocul sa va numi simplu TOCA Race Driver în Marea Britanie și în restul lumii. Și asta nu e tot! Mai există în stoc nu mai puțin de 38 de circuite de renume internațional, reproduse extrem de fidel (Hockenheimring, Silverstone, Adelaide, Magny Cours etc.) și 42 de mașini (dintre care amintesc, extrem de selectiv, Alfa Romeo GTV, Mitsubishi Mirage, Audi TT, Mercedes CLK și Opel Astra Coupé).

Așadar, TOCA Race Driver promite să ne plimbe din Europa și Australasia până în America de Nord și de Sud și în zona Pacificului, în pielea lui Ryan McKane, pe circuite dure, la bordul celor mai scumpe mașini de touring ale momentului. Altceva?

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	TOCA Race Driver
Gen	Sim auto sport
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Data apariției	iunie 2002
ON-LINE	www.codemasters.com/racedriver



... pentru a fi chiar din joc...



Doriți frișcă, sirop de ciocolată, umbreluță?



Varianta neoficială a înfrângerii naziştilor în Al Doilea Război Mondial

După cum ştim cu toţii, Al Doilea Război Mondial a însemnat o confruntare cumplită între două alianţe. Una dintre ele, Axa, avea ca centru Germania. Naziştii, care se aflau atunci la putere, au hotărât că au nevoie de mult mai mult spaţiu pentru ca rasa lor superioară să se dezvolte. Au strâns în jurul lor un grup de state şi s-au ridicat împotriva lumii. De partea cealaltă s-au reunit puterile Antantei. Luptele între cele două facţiuni s-au dat nu numai pe câmpul de bătaie, ci a existat şi o confruntare cel puţin la fel de cruntă pe domeniul ştiinţei şi al dezvoltării tehnologice. Dar, pe lângă toate lucrurile acestea pe care le învăţăm din manualele de istorie, mai există ceva. Există un dosar ultrasecret pe care omenirea nu l-a cunoscut. Doar cei câţiva care au participat la evenimente şi care, după atâta amar de ani, nu mai sunt în viaţă, ar fi putut să depună mărturie pentru cele întâmplate. Datele s-au mai păstrat undeva, într-un dosar prăfuit dintr-un teanc kilometric de alte dosare, hârtii, rapoarte, chitanţe etc. ale cancelariei germane. Lucrurile scrise acolo povestesc despre o realitate istorică de neînchipuit. Povestesc despre lucruri şi evenimente care ar fi schimbat cu siguranţă soarta războiului şi a omenirii de după aceea, dar mai ales povestesc despre un om. Un om cum nu s-a mai văzut şi nu s-a mai auzit. Povestesc despre **Grom**.

Peste acest dosar au dat cei de la Rebelmind şi, deoarece o realitate istorică este destul de sec prezentată în manualele de istorie, aceştia s-au gândit să ne aducă la cunoştinţă cele întâmplate într-o modalitate mai puţin clasică. Ei au dorit să realizeze o prezentare interactivă a acelor timpuri. În concluzie, au început să lucreze la Grom, un joc pe care-l vom putea găsi în vara acestui an.

Evenimentele

Jocul începe acolo unde a început totul – în Berlinul anului 1942. Naziştii se află în căutarea Oraşului Pierdut. Acesta se pare a fi locul în care au fost ascunse 12 arme în stare să distrugă naţiuni întregi de către regele Arjuna. Armele nu au o origine pământeană şi au fost folosite de rege pentru a înăbuşi câteva răscoale de pe pământurile sale. Dar, speriat de efectele inimaginabile ale acestora, de pagubele imense pe care pot să le producă, regele s-a hotărât să construiască un oraş în care să le ascundă pentru ca nimeni să nu le mai folosească. Vă întrebaţi cum de ar putea fi şefii nazişti atât de proşti să creadă asemenea baliverne? Ei bine, pentru că au fost găsite mijloace de transport aeriene, fără aripi, de pe vremea regelui, cum nu mai fuseseră văzute până atunci, pentru că toate informaţiile trimiteau la o civilizaţie puternică în trecut şi, nu în ultimul rând, pentru că într-adevăr erau proşti de bubuiau.

Rapoartele serviciilor secrete germane prezentate la Berlin arată că sunt destul de aproape de găsirea Oraşului Pierdut şi




„Grom şi apusul" - tablou impresionist


Să fie oare Oraşul Pierdut?

a armelor. O unitate de elită nazistă, ajutată de aliații lor din zona Tibetului (unde se pare că ar fi Orașul) se pregătește pentru a pune mâna pe ele. Dar, aceleași rapoarte prezintă un factor care ar putea să pună bețe în roate întregii misiuni. Este vorba despre prezența în zonă a lui Grom. Colonelul Grom are ceva cu naziștii, care i-au pricinuit o mare nenorocire, și de atunci le pune bețe în roate când nici nu se așteaptă.

RPG, aventură, RTS într-un singur joc

Cam așa se dorește a fi Grom. Jocul, deși are un fir epic bine dezvoltat, va permite diferite dezvoltări în funcție de nivelul eroului (să nu credeți că Grom este de la început de level maxim și că nu are nevoie de îmbunătățiri pe ici pe colo). Acesta se va plimba printr-o lume vie, independentă de el, cu personaje controlate de un AI îndrăzneț. Vor exista personaje care i se vor alătura în lupta împotriva naziștilor și cărora le va putea da comenzi destul de simple de genul: urmează-mă, stai pe loc, apără. Povestea principală poată fi întreruptă de tot felul de povestioare și quest-uri care vor contribui la maturizarea lui Grom, acesta având nevoie de puncte de experiență pentru a putea trece la un nivel superior.

În același timp jocul va avea puternice trăsături de adventure. Va fi ceva în stilul lui Indiana Jones. Misterul va trebui să fie rezolvat, deoarece altfel nu vom putea dormi noaptea (cel puțin așa speră producătorii). Jucătorul va avea impresia că face parte dintr-un plan imens în care este cea mai importantă verigă. Fără el lumea se va duce de râpă și tocmai de aceea lucrurile trebuie puse pe făgașul cel bun. Dar nu va fi un adventure normal, deoarece elementele RPG vor împiedica să devină o poveste liniară în care va trebui să faci un lucru pentru a putea merge mai departe sau în care va trebui să cauți acul pe ecran cercetând cu lupa fiecare colțișor al acestuia. Interfața jocului va fi simplă, acțiunile putând fi făcute ușor de către jucător și nu după studii de ore întregi pentru a-ți da seama cum se rotește camera.



Tibetul celui de-Al Doilea Război Mondial

Spuneam mai sus că vom găsi și strategie în timp real în acest joc. Elementele de strategie sunt evidente în timpul luptelor. Dar, deși vor exista mai multe tipuri de unități, lupta îți va permite să te axezi pe eroul principal. Obținerea victoriei depinde mai mult de folosirea rațiunii jucătorului (calculul și determinarea tacticii în funcție de nivelul inamicului direct și de abilitățile eroului), decât de nivelul reflexelor. Celelalte personaje vor fi controlate de AI dar, după cum am mai spus, le vom putea da comenzi simple. În timpul luptelor vor fi foarte importante statisticile role-playing: gradul de putere, agilitate sau acuratețe.

În ce măsură jocul va avea un happy-end vă las pe voi să ghiciți. Dacă v-aș mai spune că acesta se dorește a fi transpunerea în domeniul jocurilor a unei adevărate producții hollywood-iene, atunci nu cred că există un singur răspuns. Imaginile sunt grandioase (grafica pare drăguță, iar locațiile europene și asiatice oferă destule posibilități de demonstrare a abilităților engine-ului). Animațiile personajelor sunt excelente. Sunetul și muzica promit să fie iarăși un festin. Toate acestea, incluzând și povestea în care se vor amesteca elemente reale cu părți fantastice și pline de mister, vor concura pentru a realiza atmosfera atât de necesară pentru a-l atrage pe jucător. Așadar, nu ne rămâne decât să așteptăm și să vedem.



Lămuriți-mă și pe mine ce sunt acestea?

La sfârșit

Colonelul Grom privește nepăsător creierii și sângele ce umpleau străzile Orașului Pierdut. Scoate o țigară de foi și o pune între buzele uscate. Din buzunarul dreapta față scoate un chibrit. Îl freacă de cizmă, dar chibritul se umple de sânge. Atunci realizează că sângele nu e numai pe străzi, pe pereți, pe mașini, pe tot ceea ce vedea cu ochii. Sângele era și pe el, iar ceea ce mesteca între dinți nu era numai țigara de foi, ci mai era și altceva. Nu știa dacă i-a sărit în gură când i-a zdrobit creierii unuia de la 2 metri cu shotgun-ul sau când au sărit în aer cei 5 oameni din fața lui la explozia unui obuz. Știa un singur lucru:

– Trebuie să fac un duș.

Și așa se pierdu prin fum Colonelul Grom, culegând un obuz încins de pe jos pentru a-și aprinde țigara lui din U.S.A.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Grom
Gen	RTS, RPG, Adventure
Producător	Rebelmind
Distribuitor	CDV Software
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	vara 2002
ON-LINE	www.rebelmind.com/games-gr.html

Sybéria







Mai există mamuţi?

Întrebarea care ar trebui să se pună este, de fapt: Mai există oare quest-uri? Ştiţi voi, jocurile alea care acum câţiva ani buni invadaseră „piaţa" şi toată lumea părea sa fie înnebunită după ele. Un gen ce părea să aibă un viitor mai mult decât luminos. Şi totuşi, după ce mai toţi producătorii şi-au încercat talentul în domeniul quest-urilor, interesul arătat de public/producători faţă de acest gen de jocuri a scăzut brusc (la fel cum s-a întâmplat şi în cazul RPG-urilor), iar singurele producţii de acest fel prezente pe piaţă au rămas seria Monkey Island, câteva jocuri mediocre de la Cryo şi două-trei titluri ce au arătat cu brio că se poate şi mai rău.

În aceste condiţii a apărut The Longest Journey, probabil cea mai plăcută surpriză a ultimilor ani, un joc ce a arătat că se mai pot promova idei originale într-un gen ce părea să-şi fi epuizat toate resursele. Cu toate că TLJ a reprezentat un succes în ochii criticilor (de la noi şi pretutindeni) şi a vândut destule copii încât să fie luat în seama şi de restul lumii gameristice, revenirea în forţă a genului quest se lasă încă aşteptată. De ce? Probabil din cauza faptului că este vorba aici despre jocuri ce se bazează în principal pe poveste, şi cum este greu să găseşti o poveste bună în zilele astea... Sau poate este din vina expansiunii genului RPG, cu jocuri ce au început să conţină în ultima vreme din ce în ce mai multe elemente care mai deunăzi defineau genul quest. Nu contează... ce este important în acest moment este faptul că cei de la Microids pregătesc un nou quest care, cel puţin la prima vedere, pare extrem de promiţător. Să vedem deci despre ce este vorba.

Jucării

Personajul principal al jocului este Kate Walker, o tânără avocată din New York ce a fost trimisă de către o importantă firmă producătoare de jucării să se ocupe de cumpărarea unei fabrici mai speciale din Valadilene, undeva în inima Europei. Ajunsă într-o ţară necunoscută, Kate se grăbeşte să se întâlnească cu Anna Voralberg, proprietara fabricii. Din păcate, primul lucru la care asistă tânăra Kate







odată ajunsă în Valadilene este tocmai înmormântarea bătrânei doamne Voralberg. Mulțumită testamentului Annei, Kate află că fabrica aparține de acum lui Hans Voralberg, singura rudă a Annei rămasă în viață... sau cine știe. Problema este că Hans, un individ destul de ciudat de altfel, a dispărut cu ceva timp în urmă și nimeni nu știe unde sau de ce. Intrigată de toată această afacere, Kate se decide să nu se lase și să dea de urma lui Hans. Că habar n-avea în ce se implică, vă așteptați; că de acum încolo poveste se complică și miza se mărește nu miră pe nimeni, presupun; dar că în toată toată această poveste intră mamuți, jucării și mașinării ciudate, orașe industriale și locații mai mult sau mai puțin exotice, ei bine, asta nu poate decât să ne trezească interesul (dacă nu v-am convins până acum, priviți trailer-ul de pe CD-ul din această lună)...

Jocul este produs și va fi distribuit de către Microids. Și nu cred că o să săriți în sus de bucurie la auzul acestei vești, având în vedere faptul că Microids a avut partea sa de eșecuri în ultimul timp (Road to India, Drunna etc.). Ce ar trebui să vă bucure este însă faptul că de joc se va ocupa de îndeaproape Benoit Sokal, cel căruia trebuie să îi mulțumim pentru Amerzone, un quest în genul Myst ce a strâns partea sa de laude la vremea respectivă (pe la sfârșitul lui 1999, dacă nu mă înșel).

Am amintit la începutul articolului de The Longest Journey, care reprezintă pentru mine etalonul atunci când vine vorba de quest-uri. Și Syberia, din câte am văzut/citit/auzit/presupus se apropie destul de mult de conceptul de quest care îmi este pe plac. Asemănări cu TLJ? Avem de-a face cu un personaj principal feminin la care, spun ei, s-a lucrat foarte mult (jocul este în producție din noiembrie 2000, iar Mr. Sokal se pare că a ținut morțiș ca personajul principal să fie cât se poate de atent construit - un personaj complex ce se va dezvolta pe parcursul jocului). Avem apoi o poveste ce se anunță foarte ciudată (ce mult mi-ar plăcea să fie așa) și un pic ieșită din tipar. O poveste în care nu va exista un personaj sau o forță negativă împotriva căreia să lupți... doar un mister. Universul din Syberia promite a fi unul plin de locații care mai de care mai incitante și personaje cât mai reale și interesante. Producătorii promit o interactivitate ridicată cu celelalte personaje ale jocului, dialoguri inteligente și bine structurate și o mare importanță acordată decizilor luate de jucător (decizii ce vor influența dacă nu întreaga poveste, atunci măcar comportamentul interlocutorilor).

Un lucru care mi-a plăcut la TLJ a fost modul de concepere al puzzle-urilor. Dacă ar fi să dăm crezare producătorilor, și în Syberia se încearcă ceva asemănător. Asta înseamnă că cei de la Microids au decis să nu pună jucătorul în fața unor puzzle-uri complicate și atât, ci să se concentreze asupra unor puzzle-uri mai scurte dar mai inteligente.

Mai e de spus că jocul va folosi un engine grafic dezvoltat in-house, că echipa care lucrează la el este compusă din aproape 30 de oameni și că va fi lansat cel mai probabil în vara acestui an, exclusiv pe PC. Până atunci aruncați o privire asupra trailer-ului oficial al jocului de pe CD-ul LEVEL din această lună.

Mitza

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Syberia
Gen	Adventure
Producător	Microids/Benoit Sokal
Distribuitor	Distribuitor
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	vara 2002
ON-LINE	www.microids.com





MR3 Motoracer





Moartea vine pe două roți

Care este oare vehiculul terestru care creează omului cea mai pură senzație de libertate? Foarte probabil părerile sunt împărțite undeva între mașinile sport și motociclete. Să fie bolizii de șosea cu motoare de F1 de tip Ferrari sau Lamborghini sau criminalii pe două roți cu motoare de peste 500cc (centimetri cubi)? Dacă luăm în calcul faptul că libertatea este percepută ca o funcție de risc, anume cu cât ai posibilitatea să riști mai mult, cu atât te simți mai liber, fără îndoială Formula 1 pe două roți câștigă detașat. Adică, totuși, motocicletele fac mai multe victime pe an decât cancerul, fumatul și SIDA la un loc. Nu știu câți posesori de sânge rece ar rezista tentației de a apăsa la maxim accelerația unei carosate cu motor de 1200cc! Eu unul probabil aș da colțul în câteva zile, pe străzile noastre cel puțin. Dar, slavă Domnului, deocamdată nu prea sunt mulți care-și permit așa ceva, plus că mai există și posibilitatea de a alege un roadstar de tip Harley, care nu excelează la capitolul viteză.

Între viteză și îndemânare

Ciclul Moto Racer care a ajuns la numărul 3 a fost și este genul de aventură care încearcă să exploateze la maxim nebunia vitezei, dar și tentația îndemânării, a skill-ului. Întotdeauna am fost pus în dificultate când a trebuit să aleg între cursele de viteză la categoriile 250 și 500cc și acrobaticul motocross. Sincer, prefer viteza, care a fost mai apropiată de inima mea încă din secolul trecut. Motocross-ul este fără îndoială apanajul celor pentru care conceptul de autodepășire este ridicat la nivel de unic scop în viață, iar eu consider că autodepășirea este inevitabilă și derivă din nevoia umană de cunoaștere, de a privi „dincolo de gard". În concluzie, nu este nevoie să forțez nota când acest lucru se petrece de la sine, limitele fiind practic inexistente. Adică, să fim sinceri, câți oameni care și-au descoperit talentul ați auzit până acum să spună plini de convingere „Da domnule, mi-am atins în sfârșit limita. Pot să mă odihnesc acum."? Ca exemplu, știți că sunt o mulțime de profesori care predau indiferent de vârstă și nu ar renunța la acest lucru pentru nimic în lume, chiar dacă ajung să provoace crize nevrotice învățăceilor.

Așadar, în Moto Racer 3 veți fi nevoiți să alegeți una dintre cele două căi, cea a senzației sau cea a științei. Diferența de dificultate este clară, motocross-ul fiind mult mai greu de înțeles și aprofundat decât motociclismul viteză, fapt ce corespunde în proporție de 100 % realității. Cu riscul de a deveni sentimental, încercați să vă lăsați inima să aleagă. Până la urmă nu este decât o problemă de autocunoaștere.

Puncte de vedere

Acest joc poate fi privit din două direcții principale. Se știe că în ultimul timp se pune foarte mult accentul pe realism, pe simulare. Din acest punct de vedere, voi fi foarte direct și vă voi spune că dacă doriți acest lucru cu înverșunare, ar trebui să căutați alt joc din acest gen. Oricum, realismul în jocuri este practic inexistent, indiferent de natura lui. Nivelul tehnologic actual nu este capabil decât să creeze


Se înțelege, nu?


Șotron pe motor


E doar trafic...


Vedere din cabină

decât un spațiu semivirtual în care suma senzațiilor în comparație cu „adevărata" realitate este undeva pe la 10%. Dacă acest nivel este atins, ca în IL2 Sturmovik, avem într-adevăr un joc de excepție. Moto Racer unu și doi nu au avut niciodată pretenția de a fi niște jocuri pline de realism. S-a vrut doar a fi genul de nebunie pe două roți, genul de arcade care exploatează ceea ce este mai spectaculos în acest sport. Evident, nici acest număr 3 nu se evidențiază prin prea mult realism. Din nefericire, producătorii descriu acest joc ca unul realist, ceea ce nu le face cinste. Dacă într-adevăr au vrut să creeze un simulator, atunci au cam dat-o în bară. Dacă ei, adică DSI, reușesc să rămână pe motocicletă în condițiile în care se iese din traseu în cursă, atunci eu pot să conduc liniștit o bicicletă fără roți pe cablul telefonic în timp ce îmi curăț dinții cu ață dentară. Singurul realism este cel reprezentat de faptul că la viteze foarte mari scade manevrabilitatea motocicletei, ceea ce și o găină, indiferent de naționalitate, știe. Ca arcade, este un joc destul de bun. Curba de învățare este într-adevăr ceva mai lungă din cauza modului mai special de condus o motocicletă, însă odată formată mâna, jocul se mișcă de la sine. Fizica în sine este destul de bună, mai puțin efectele derapajului, iar AI-ul concurenților, mulțumitor.



O depășire ca la carte



Artistic și nu prea

Date concrete

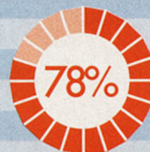
Pachetul de Moto Racer 3 vine cu un număr serial imens, aproape imbecil de lung, care justifică oarecum cerințele mari de sistem. Pe lângă acest număr, mai puteți găsi, mai ales după instalare, un formular cu datele personale care trebuie completate și un meniu foarte simplu și fără Options. De fapt, din acest meniu puteți alege numele celui care joacă, tipul de cursă, adică Speed, Motocross/Supercross, Trial, Freestyle și Traffic, tipul de motocicletă și genul de competiție. Aceste modalități de a folosi una dintre cele 40 de motociclete sunt destul de sugestive, sper, și, în afară de Traffic, nu cred că necesită vreo explicație. În modul Traffic veți concura pe un traseu care este situat în mijlocul orașului și care este plin de șoferi cu autovehiculele lor cu tot. Dacă aveți reflexe bune, aici veți avea foarte mare nevoie de ele. Oricum, probabil acesta și Freestyle-ul sunt cele mai pline de feeling din tot jocul. Motoarele dintre care puteți alege sunt în clasele 125, 250 și 500cc. La început nu vi se va permite să le folosiți pe cele de 500cc. Pe măsură ce concurați și câștigați suficiente puncte de experiență, veți putea să vă „cumpărați" și alte trasee. În total jocul oferă vreo 15 locații care cuprind și circuite reale ca Suzuka, Sachsenring sau Stadionul Național al Franței. Versiunea 1.0 are o mare problemă, anume cea referitoare la faptul că nu puteți seta nici rezoluția și nici schimba tastele, în principiu cam nimic. Seamănă foarte mult cu un beta. Probabil producătorii au fost puțin cam prea grăbiți cu lansarea și au omis acest amănunt. Meritul lor este totuși acela că au reușit să facă un patch care rezolvă problema. Acest patch se găsește pe CD-ul Level de luna aceasta.

Concluzii

Moto Racer este genul de arcade care merită atenție, mai ales datorită locului pe care îl ocupă în seria jocurilor de gen. Așadar, chiar dacă grafica este una obișnuită spre bună (chiar plăcută în oraș), chiar dacă sunetul seamănă cu cel pe care îl scot motorașele mașinuțelor cu telecomandă și chiar dacă realismul nu este aproape deloc, totuși jocul merită încercat, mai ales ca parte de feeling și fun, pentru că face, sincer. Am spus-o!!!

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Moto Racer 3
Gen	Motosim
Producător	DSI
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	minim 16MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	17/20
Sunet	07/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Multiplayer	17/20
Storyline	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.motoracer3.com





FPS „made in Romania", partea a II-a

Secret Service al celor de la FunLabs a provocat reacții care mai de care mai diverse din partea gamerilor români. Pe de o parte se aflau cei care lăudau mult așteptata apariție a primului FPS românesc, iar pe de alta acei gameri care au considerat că nu contează faptul că jocul e făcut de români și au purces în a-l critica câte se poate de dur, scoțând în evidență toate lipsurile sale. De aici a început o dispută destul de aprigă despre cum ar trebui să reacționăm în fața unui asemenea eveniment, dacă ar trebui să fim patrioți sau nu și, dacă da, ar trebui să îi trecem cu vederea minusurile sau să căutăm până și ultimul bug și să le arătăm producătorilor pe unde și ce au mai greșit? Ce bine că nu a trebuit să mă ocup eu de review-ul la Secret Service!

După aproximativ 6 luni de la lansarea primului FPS românesc, FunLabs revine cu un alt joc de aceeași factură și bazat pe același engine grafic. Demo-ul de Shadow Force: Razor Unit (plângi, Chuck Noris!!!) a avut un succes neașteptat pe plaiurile agitate și nu neapărat mioritice ale Internetului, ceea ce dă drept foarte posibilă ipoteza că jocul ar fi avut un oarecare succes financiar (sper din tot sufletul). Merită sau nu, citiți mai departe.

Cum ziceam...

În momentul în care Secret Service a fost lansat am fost plăcut impresionat de grafica sa. Chiar dacă acum trebuie să recunosc că impresia pe care mi-a lăsat-o jocul a fost destul de puternic influențată de faptul că era primul FPS românesc, chiar și după ce am văzut/jucat Shadow Force rămân la aceeași părere. E drăguț... Problema care se ivește aici apare tocmai din cauza faptului că jocul este un FPS și, dacă vă uitați un pic în jur, o să observați că absolut toate FPS-urile din ultimul timp se bazează în mare parte pe grafică. Iar în comparație cu engine-ul de Quake III sau Unreal, grafica din Razor Unit pare o glumă proastă. Ideea e că în momentul în care faci un joc al cărui gameplay se rezumă la elementele de bază ale genului FPS, fără interferențe cu alte genuri, este imposibil să impresionezi prin altceva decât prin grafică (mă rog, mai există și Serious Sam...). Așadar, grafica din Shadow Force: Razor Unit este bună pentru orice joc în afară de un FPS. Un RPG, un adventure first person chiar ar arăta interesant cu engine-ul celor de la FunLabs...

O altă mare problemă a Secret Service-ului a constat în faptul că misiunile nu erau deloc echilibrate. Aveai misiuni care te scoteau pur și simplu din fire, urmate de misiuni atât de banale, încât te trezeai după câteva minute că ai rezolvat problema fără să știi prea bine ce faci. În Shadow Force lucrurile s-au mai echilibrat. Misiunile sunt mai bine gândite și destul de asemănătoare în ceea ce privește dificultatea. Din păcate, și aici poți să termini misiunile dacă te miști repede prin nivel, fără să îți pese de gloanțe, ceea ce reduce gameplay-ul la o fugă continuă printre niște inamici care reacționează prea încet pentru a opune o rezistență cât de cât normală.

Dacă în Secret Service am avut o plăcută surpriză în legătură cu vocile personajelor care, dacă nu excepționale, măcar aparțineau unor vorbitori de limbă engleză, în Shadow Force cei mai get-beget soldați americani vorbesc exact ca niște români într-un schimb de experiență în SUA.

Conlcuzionând, nu pot să vă recomand acest joc. Este un FPS mediocru (mai bun, părerea mea, decât Secret Service), nu slab, dar departe de a se ridica la nivelul jocurilor de calitate din ultima vreme. Sunt însă optimist pentru că cele două jocuri produse de FunLabs până în acest moment, chiar dacă nu nemaipomenite, m-au convins că echipa românească are potențial și poate mult mai mult decât atât. Eu sunt dispus să aștept...

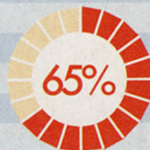
Mitza


Dungeon cu arabi


În apropierea bazarului din Istanbul

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Shadow Force: Razor Unit
Gen	FPS
Producător	FunLabs
Distribuitor	Activision Value
Procesor	P II 333 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	13/20
Sunet	10/15
Gameplay	22/30
Feeling	03/05
Multiplayer	08/10
Storyline	03/10
Impresie	06/10
ON-LINE	www.funlabs.com/razor/



Black Thorn

Patrulaterul ripostează

Pentru a reveni la o poveste mai veche, aceiași Red Storm Entertainment au produs în urmă cu ceva timp un nou add-on pentru lunga serie a ciclului Rainbow Six cu titlu de cod, Black Thorn. După cum știți, motivația de bază atât a producătorului cât și a distribuitorului a fost faptul că Rainbow Six a candidat pentru shooter-ul anului în 1999. De ce? Pentru că dintr-un anumit punct de vedere avea un concept destul de original pentru acea vreme. Din păcate, complexitatea jocului a dus inevitabil la clasarea lui ca istorie. Motivația principală, ca să spun pe șleau, este că Pentagonul a solicitat acest Rogue Spear pentru antrenamentele trupelor antitero. Din acest punct de vedere, cinste lor! Acest Black Thorn vine pe piață cu baza dată de Rainbow Six plus o serie de modificări și adăugiri. Legat de partea, ca să zic așa, normală pentru un sequel, jocul vine cu un set complet de 9 misiuni pentru single-player și 6 hărți de multiplayer. Ca adăugiri ar fi vreo 10 arme complet noi gen M60 și P90, plus noul mod Lone Wolf pentru multiplayer, un fel de King of the Hill modificat. Problemele de bază ale


Teroriști deghizați

acestui joc se reduc la câteva aspecte legate de editarea planului de misiune care are interfața la fel de neprietenoasă și engine-ul complet învechit și plin de bug-uri. Într-adevăr, este vorba de un joc de echipă, lucru care, din păcate, distruge plăcerea single-player-ului. Normal, poate fi jucat și simplist, în modalitatea „no brain shooter", însă genul acesta este prezent în toate formele, peste tot și cu niveluri grafice mult superioare. Recunosc că am pornit cu o oarecare reținere când a trebuit să încerc pentru a nu știu câta oară acest joc și e foarte posibil ca acest lucru să ducă la o accentuare a subiectivismului meu. Însă, totuși, în comparație cu restul seriei, noutățile sunt reduse la nivel de grafică a meniului și un nou bug de funcționare cu unele plăci video. Pentru cei care încearcă pentru prima dată acest joc, rolul pe care îl joci este acela de componentă destul de importantă în cadrul unei echipe antitero cu numele de Rainbow Six. Înainte de orice lucru va trebui să-ți alegi oamenii cu care vei lucra și să îi dotezi cu arsenalul necesar. Următorul pas este planificarea foarte amănunțită a fiecărui aspect al misiunii, deoarece este vorba în principal de eliberarea unor seturi de ostateci a căror siguranță este pe primul plan. Acest lucru îl faci prin intermediul unui editor de misiune. În timpul acțiunii propriu-zise ai putere de control asupra întregii echipe, care va reacționa la comenzile tale în virtutea planului alcătuit anterior. Dacă nu merge, o iei de la capăt. Și tot așa...

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Rogue Spear: Black Thorn
Gen	FPS
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P II 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB

The Settlers IV - Mission CD

Mai multe misiuni pentru fanii strategiei

Seria Settlers a devenit de-a lungul timpului un titlu de referință pentru iubitorii strategiei în timp real. Dacă anul trecut apărea a patra parte a seriei, iată că în acest an producătorii s-au gândit să scoată pe piață un Mission CD. Fanii jocului vor avea la dispoziție 30 de noi misiuni single-player și 18 hărți noi pentru modul multiplayer.

Campaniile pe care le vom avea la dispoziție pe acest CD sunt în număr de 5. Acestea oferă o varietate destul de mare pentru a nu ne plictisi: lupta alături de romani împotriva întunericului, alianța cu vikingii pentru a cuceri zona Mării Mediteraneene, lupta civilizației maya împotriva cotropitorilor, o campanie care ne va pune la încercare cunoștințele administrative și organizatorice pentru a crea o așezare perfectă din punct de vedere economic (diviziunea muncii) și o campanie care ne va testa aptitudinile tactice militare (supraviețuirea unor atacuri crunte și pornirea unei lupte de cucerire a teritoriului).


Începutul este întotdeauna dificil

În plus, pe acest CD mai găsim și un editor de hărți. Pasionații de strategie vor putea realiza hărți după gustul și doleanțele lor. Bănuiesc că de multe ori ați avut impresia că dușmanii, controlați de AI, au mult mai multe resurse pe partea lor de hartă și sunt mult mai bine protejați de relieful din acea zonă. Ei bine, este la latitudinea voastră să schimbați lucrurile și să-i lăsați fără minereu de fier, cărbune, aur sau sulf. Iar dacă le luați și piatra, să vedem cum se vor mai apăra după aceea.

Succes împătimiților Settlers, pentru care un astfel de CD este ca o gură de aer. Deși nu schimbă nimic din Settlers IV, acesta oferă totuși ore bune de joc în condiții diferite față de jocul original.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	The Settlers IV - Mission CD
Gen	RTS
Producător	Blue Byte Software
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	Nu.



Westwood Studios sunt cuvinte care intrau în categoria preasfințitelor realități ale lumii gameristice. La o vreme, cine nu auzise de Command & Conquer era considerat un alienat, un anormal. Se ajunsese chiar în situația de a vedea părinți dându-și copiii la o parte din fața calculatorului pentru a mai rezolva câteva misiuni cu GDI-ul (după o zi grea la serviciu...) În acest ritm, Westwood nu a avut nici o problemă în a se impune pe piața jocurilor ca unul din factorii majori de schimbare și succes. Îmi aduc aminte cum pe primul CD apărut alături de o revistă în România (Computer Games), trailer-ul de Red Alert se afla la mare cinste și știu că l-am arătat în stânga și în dreapta tuturor celor care (încă) nu auziseră de faimoasa serie de RTS-uri C&C.

Totuși, timpul a trecut și, odată cu el, a „trecut" și standardul impus de Westwood. Producțiile ultime ale companiei americane au lăsat destul de mult de dorit, chiar dacă Red Alert 2 a avut un oarecare succes. C&C Tiberian Sun este însă recunoscut ca fiind un titlu mediocru, care se remarcă cel mult prin muzică (excepțională, de altfel).

Începutul lui 2002 vede apariția unei ciudățenii, a ceva ce Westwood nu a produs niciodată și acum, după ce am jucat acest ceva, nici nu le doresc să mai producă pe viitor. În mare, s-a încercat aducerea tuturor elementelor din RTS-ul clasic într-un FPS, care seamănă mai mult a glumă proastă decât a joc, și cu atât mai puțin a joc istoric.

No command, no conquest

Unul din idealurile mele persistente de acum câțiva ani era să mă plimb în first-person printr-o bază GDI, să văd de aproape rafinăria, barăcile, uzinele de energie sau war factory-ul. Acum visul s-a împlinit și mă grăbesc să uit de toată această poveste. E drept că Renegade îți oferă ocazia de a vedea C&C-ul de pe jos, din tanc sau din hummer, dar nu în modul în care o cere momentul (și nu pot spune că fac parte din categoria snobilor graficii, deși nu ezit să mă delectez cu eye candy din când în când...). Prima impresie pe care mi-a lăsat-o acest prim FPS Westwood a fost aceea de Half-Life ceva mai arătos și mai C&C, ba poate chiar mai rău. E drept că jocul merge de trăznește pe un PIII 1 GHz cu 256 RAM și GeForce2 MX, dar pe sisteme mai slabe apar probleme serioase de performanță. (Deși cerințele minime specificate pe cutia jocului vorbesc de un PII 400 MHz, nu e cazul să vă bucurați...)

Primele câteva niveluri mi-au suscitat destul de mult interesul, mai ales că hype-ul din spatele lui C&C Renegade a fost destul de puternic și, mai ales, îndelungat. (Țin minte nenumăratele știri, intreviuri, first-look-uri și preview-uri care au apărut în ultimii doi ani). Acum însă am produsul final în față și mă întreb din nou: la ce bun toată agitația/investiția? Cu FPS-uri ca MoH-AA, Serious Sam - The Second Encounter sau Return to Castle Wolfenstein (nemaivorbind de AvP2 sau chiar Undying), concurența trebuie să se prezinte cu o ofertă mai mult decât generoasă. Renegade refuză, totuși, să se instaleze


Construction Yard-ul chiar încăpea în MCV?


Fight Nod with Nod (commando GDI într-un buggy)

în topul FPS-urilor contemporane prin grafică simplistă, gameplay „faultativ" și un storyline care se potrivește de minune unui RTS, dar nu și unui first-person.

Marele avantaj al jocului rămâne, așadar, apropierea pe care o aduce față de clasicul Command & Conquer. Elementele din acest RTS abundă în Renegade și se întâmplă ca, în cutscene-urile dintre misiuni, realizate cu engine-ul jocului, să apară pe un monitor sau altul scene efectiv preluate din C&C - RTS-ul. Asta nu aduce decât stimă și mândrie producătorilor, însă am așteptat în Renegade un joc greu, care să revitalizeze seria C&C, nu să se agațe exclusiv de un succes aprioric, garantat de faima numelui.

Practic, în Renegade, jucătorul are rolul unui foarte agitat commando, care nu prea respectă regulile jocului, însă își duce cu succes misiunile la capăt. Una din cele mai izbitoare asemănări cu RTS-ul a fost chiar prima misiune din Renegade, unde poți recunoaște elemente din prima misiune din Command&Conquer, de pildă debarcarea trupelor cu hovercraft-ul.

Our base is under attack!

Ce rămâne totuși, original, în C&C Renegade? Bug-urile cu siguranță. De la început m-a frapat existența unei probleme foarte grave: un AI cu felurite crize. Cum este posibil ca, într-un joc cu mari pretenții, să observi cu stupefacție cum un NOD buggy se pornește pe încercuit un anume punct de pe tarla, în jurul căruia se învârte la nesfârșit până mă decid, într-un final, să pun capăt acestei scene grotești cu... pistolul?

Un al doilea lucru care deranjează este un defect de gameplay. Mi s-a întâmplat nu o dată să-mi propun să rămân într-un loc pentru a vedea ce se întâmplă. Așa am constatat că producătorii, în sârguința lor pentru dinamizarea jocului, au permis cascade de unități inamice. Practic, puteam să stau acolo până se termina muniția mea și cea a întregului GDI și în continuare să văd cum curge cu trupe NOD, în majoritate infanteriști dotați cu automate și aruncătoare de flăcări.Totuși, să fiu cinstit și să recunosc că există și alte trupe terestre în joc: tancuri medii și grele, geniști, elicoptere orca, buggy-uri și, poate mai important, ofițeri. Aceste personaje sunt o inovație în universul C&C și sunt cele care au abilitatea de a cere întăriri. Problema cea mai gravă este că în cazul amintit mai sus (acela cu flood-ul de trupe NOD), nu mai exista nici un ofițer în zonă. Toată această tevatură cu apariția permanentă de inamici mă duce foarte repede cu gândul la Serious Sam - The Second Encounter, cu deosebire că în jocul croat nu e vorba de armate cuprinse cât de cât în limitele realului, ci de hoarde apocaliptice de monștri nepământeni, ceea ce mai mult decât justifică cantitatea generoasă de creaturi din joc.



Mammoth și e liniște

Revenind la Renegade, toți aceia care doresc să se reintroducă în universul C&C o pot face încă din faza de antrenament, unde vor observa toate abilitățile, armele, clădirile și unitățile atât de bine cunoscute din RTS. Poate singurul lucru care m-a impresionat plăcut a fost vaga amintire a acelor vremuri, pentru că am putut să văd, first-person, cum arată impactul unui tir cu ION cannon-ul sau cum arată de aproape un harvester de tiberium.

După cum spuneam, grafica nu excelează. Terenul este realizat absolut fad, deși se întâmplă se întâlnești variațiuni de tipul plajă-deal-munte sau vară-iarnă. Misiunile variază ca modalitate de abordare, fiind nevoie uneori de stealth, deși de cele mai multe ori forța brută rezolvă orice. Marele dezavantaj este însă lipsa unui echilibru al armelor, pentru rezolvarea jocului fiind, practic, suficientă utilizarea pe scară largă a attack rifle-ului și a lansatorului de rachete. Ambele sunt foarte puternice și foarte precise, chiar și la distanțe mari.

Intersant este modul de joc în multiplayer, care probabil va fi cel mai apreciat de fanii seriei C&C. În multiplayer jucătorii au diferite roluri și scopul meciurilor este acela de a distruge baza inamică. Orice schimbare a clasei personajului sau o nouă achiziție a unui vehicul costă credite, care se adună în timp sau sunt furnizate de harvester-ul propriu, care pleacă la cules de tiberium și trebuie protejat.

La final, recomand Command&Conquer Renegade tuturor (cu adevărat) pasionaților seriei Command&Conquer. Celorlalți, celor care se află în căutarea unui FPS de calitate, le recomand o privire prealabilă asupra lui Renegade prin intermediul demo-ului de pe CD-ul LEVEL din această lună, înainte de achiziția produsului final.

Mike



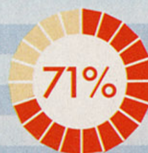
Debarcarea din prima misiune (Renegade și C&C RTS)



Recunoașteți acest vehicul Nod

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Command&Conquer Renegade
Gen	FPS
Producător	Westwood Studios
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	15/20
Sunet	12/15
Gameplay	22/30
Feeling	02/05
Multiplayer	07/10
Storyline	07/10
Impresie	06/10
ON-LINE	westwood.ea.com



TAKEDA

„Nu te folosi de oameni, folosește-te de calitățile lor" - Takeda Shingen

Orientul Îndepărtat i-a fascinat pe locuitorii Bătrânului Continent dintotdeauna. Fie că s-a datorat expedițiilor lui Marco Polo sau marinarilor portughezi și englezi, fascinația aceasta s-a perpetuat peste secole, ajungând și până la noi. Altfel nu se explică avalanșa de jocuri inspirate din mitologia, cultura și istoria popoarelor asiatice apărute în ultima vreme. După Shogun și Throne of Darkness, două jocuri axate pe istoria feudală a Japoniei, Xicat Interactive împreună cu Magitech ne propun o nouă incursiune în lumea samurailor și a intrigilor Japoniei secolului XVI.

Scenariul

Locul de desfășurare: Japonia feudală... Personajul principal: Takeda Shingen, adică tu.

Tânărul Shingen tocmai a moștenit tronul provinciei Kai, situată într-o regiune muntoasă și destul de sărăcăcioasă. Pe lângă problemele domestice, specifice de altfel perioadei feudale, noul lider s-a trezit pe cap și cu o amenințare dintre cele mai periculoase. Foștii aliați ai tatălui său au început să-și strângă armatele la granițe cu dorința de a-l alunga de la conduce-


Plasarea regimentelor înainte de luptă


Atacul unei fortărețe


Atac de noapte



Mariajele politice erau la modă

rea clanului Kai. Acesta este contextul istoric în care jucătorul va intra în pielea uneia dintre cele mai ilustre personalităţi ale Japoniei medievale.

Piesa

Takeda este o simulare tactică, în sensul în care te vei ocupa strict de conducerea armatelor şi de puţintică politică pe ici pe colo. Iar la acest nivel jocul se prezintă mai bine decât mă aşteptam. Este un joc în care eşti marele comandant de oşti şi atât. Nu te priveşte ce se construieşte în provincia ta, ce se cultivă, ce se adună şi aşa mai departe (ştiu că nu este tocmai realist, dar se încadrează bine în tema jocului). La nivel tactic şi militar, jocul se remarcă printr-o aprofundare a câtorva elemente ce au debutat într-o altă simulare a epocii feudale japoneze - Shogun.

Ofiţerii şi generalii au fost dintotdeauna piese grele în angrenajul oricărei armate. Cu toate acestea, jocurile de strategie i-au ignorat cu desăvârşire. Takeda străluceşte tocmai în acest domeniu. Tu (Takeda Shingen) eşti comandantul suprem, ai un batalion format din cei mai buni samurai pentru pază, iar sub comanda ta directă se află cei mai buni ofiţeri, dar, asemeni realităţii, vei sta alături de aceste regimente în spatele frontului, de unde vei conduce întreaga acţiune. Imediat sub tine se află generalii, luptători formidabili şi cu o vastă experienţă ce pot comanda fiecare până la patru regimente (unul se află direct sub comanda generalului, iar celelalte trei sunt încredinţate unor căpitani). Practic, în acest lanţ al comandamentului, tu vei da ordine generalilor, aceştia vor transmite mai departe căpitanilor, care se vor asigura că soldaţii de rând le vor respecta cu sfinţenie, astfel încât transpunerea în practică a oricărui ordin depinde foarte mult de experienţa, moralul şi curajul ofiţerilor tăi. Şi că tot vorbim de moral, acesta a devenit din nou (după Shogun) un factor decisiv în scrierea istoriei luptelor. Ofiţerii experimentaţi şi respectaţi vor reuşi să-şi mobilizeze oamenii mai bine decât un începător. De aceea trebuie să ai foarte mare grijă de aceştia. Moartea lor nu numai că te va priva pe viitor de experienţa şi valoarea lor, dar moralul oamenilor va scădea simţitor. Cu cât mai experimentat şi mai înaintat în rang este ofiţerul ucis, cu atât moralul va fi afectat mai mult. Dar moralul nu va suferi schimbări doar în sens negativ - uciderea unor ofiţeri inamici, capturarea steagurilor inamice, prezenţa ta în primele rânduri sau onoarea de a ataca primii pot ridica spiritul soldaţilor.

Epilogul

N-am vorbit aproape deloc despre „calităţile tehnice" ale jocului. Aceasta se datorează faptului că nu ies în evidenţă cu absolut nimic, nu sunt nici proaste dar nici strălucitoare. Aş putea spune că Takeda este acel joc în care jucabilitatea are câştig de cauză în faţa artificiilor tehnice. Chiar dacă vor fi multe tipuri de teren pe care se vor duce luptele, chiar dacă sunt prezente şi condiţiile atmosferice (ploaie, ceaţă), chiar dacă animaţiile luptătorilor (aşa minusculi cum sunt) sunt mai mult decât reuşite, chiar dacă asediul unei cetăţi înseamnă mai mult decât eliminarea apărătorilor...

Trecând peste toate acestea aş putea spune că Takeda are un unic şi mare defect. A fost lansat după Shogun. Dacă nu ar fi apărut atât de târziu, în mod cert altfel s-ar fi discutat despre el acum. Sper, totuşi, să nu se piardă prea repede în noianul de jocuri mediocre, fiindcă nu merită această soartă.

Claude

Raportul final al luptei

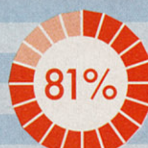
Takeda Shingen



Takeda Shingen s-a născut pe 3 noiembrie 1521 în castelul Ichimizudaira şi a fost fiul cel mare al lui Takeda Nobutora, prinţul provinciei Kai. În timpul domniei sale, Takeda Shingen a restructurat întregul sistem politic, administrativ, economic şi militar al provinciei sale, fapt ce a dus la instaurarea unei stabilităţi şi a unei bogăţii ce a trezit invidia majorităţii liderilor contemporani. A fost primul care a înjghebat o armată profesionistă şi tot el a conceput un sistem juridic folosit încă şi astăzi în Japonia.

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Takeda
Gen	RTT
Producător	Magitech
Distribuitor	Xicat Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III 233 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	minim 4 Mb

LEVEL	Nota Review
Grafica	15/20
Sunet	12/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Multiplayer	06/10
Storyline	09/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.xicat.com





A cam intrat la apă...

Au trecut ani, ani mulți de când așteptăm o continuare la Silent Hunter. Dar, probabil, datorită faptului că proprietarii SSI s-au schimbat de două ori în acești ani, cu repercusiuni evidente în plan financiar și cu clipe de incertitudine sub aspectul planurilor de development, Silent Hunter II a apărut abia de curând. Era și timpul, dacă ne gândim la câte screenshot-uri ale jocului am văzut de vreo doi ani încoace... Ani în care, pe de altă parte, s-au schimbat foarte multe în ceea ce privește tocmai cea mai importantă noutate a jocului: grafica 3D. De aceea, incertitudinea în care s-a scăldat de la bun început Silent Hunter II se citea și în ochii noștri, la prima închidere de chepeng.

Achtung baby!

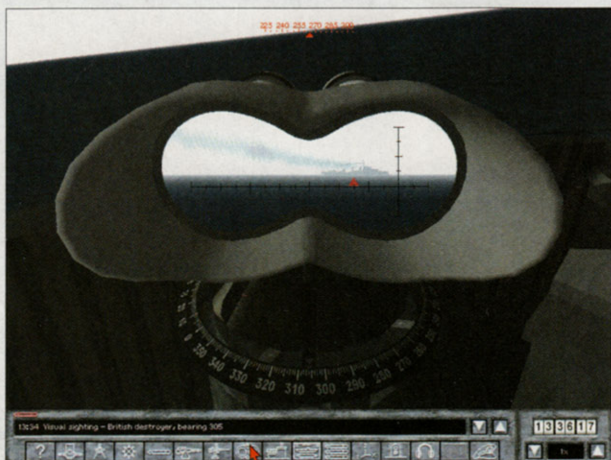
Ceea ce ne doream cu toții, mă refer aici la pasionații de submarinistică, s-a produs: în Silent Hunter II suntem la comanda unui U-Boot! Acuma, să nu ne lăsăm orbiți de aura de legendă a acestor submarine și să privim adevărul în față, așa cum acesta ne este dezvăluit în cele trei misiuni de antrenament ale jocului, executate pe un submarin Typ 2 – primele submarine germane erau niște bărci subacvatice... Din fericire, pe parcursul celor 8 misiuni ale jocului, precum și în singura campanie care ne este pusă la dispoziție, veți avea ocazia de a „utiliza" și submarinele cele mai avansate ale Kriegsmarine.

Într-adevăr, misiunile sunt cam puține. Din păcate, acestea nu oferă cine știe ce varietate, totul rezumându-se la acțiuni perfect caracterizate de un titlu celebru: „Seek and Destroy". Parcă ducem dorul misiunilor de recunoaștere din primul Silent Hunter, sau al celor de recuperare a piloților. Dar, trebuie să recunoaștem că, pe de altă parte, producătorii au respectat în Silent Hunter II specificul istoric al războiului din Atlantic. De altfel, scenariul fiecărei misiuni pornește de la o situație reală, ce a avut locul său în istoria confruntării dintre navele ce au brăzdat Atlanticul și Marea Nordului. Remarcăm din nou atenția dovedită de SSI față de veridicitatea istorică a unui produs ce poartă marca sa prestigioasă, fapt ce se reflectă și în amplele prezentări ale istoriei navelor și ale caracteristicilor acestora, existente într-una din cele mai interesante secțiuni ale jocului, numită simplu Museum. Acolo am găsit amănunte excelent structurate și legate care ne-au clarificat multe din nedumeririle noastre în privința istoriei submarinelor germane. Asta ca să nu mai vorbim de utila reprezentare tridimensională a acestora. Aceasta din urmă, însă, nu reușește să substituie mult mai interesanta prezentare a submarinelor americane, așa cum apărea aceasta în primul Silent Hunter. Este vorba despre imaginile în care submarinele americane erau „decorticate", lăsând să se vadă în detaliu diversele secțiuni din interiorul acestora.

Iar dacă este să vorbim despre documentarea istorică, remarcăm consecvența producătorului, ce a inclus și în Silent Hunter II un fel de documentar-interviu cu un comandant de submarin din cel de-al doilea război mondial. De data aceasta el este, în mod firesc, german, și se numește Erich Topp. Excelente sunt filmulețele de montaj al imaginilor de epocă cu spusele lui Erich Topp, ajutând poate mai mult decât alte elemente la intrarea în atmosferă și pregătirea pentru confruntările navale ce vor urma.

Dar...

Trebuie să recunoaștem că am fost oarecum vrăjiți de intrarea în joc – un filmuleț drăguț de introducere și apoi intrarea în meniuri, al căror fundal sunt chiar afișe de propagandă din timpul războiului, ne-au făcut o bună impresie. Dar, în momentul în care am pus piciorul pe submarin, am observat un fault. Sau ofsaid,


Anomalia binoclului din chioșc.


Dând din elice într-un ocean de peruzea.

cum vreți să-i spuneți.

În chioșcul submarinului este montat un binoclu, solidar cu corpul submarinului, prevăzut cu diverse mire și gradații destinate a ajuta la stabilirea poziției relative a obiectivelor față de submarinul propriu. Ei bine, când valurile sunt mari, este normal ca linia orizontului să se încline față de orizontală, și să se tot miște în funcție de mărimea și poziția valurilor. Dar, când te uiți în binoclul respectiv, linia orizontului păstrează cu demnitate o orizontală perfectă!

OK, veți spune, asta înseamnă, probabil, că binoclul cu pricina avea un compensator giroscopic al mișcărilor de ruliu și tangaj. Very clever, indeed! Mai ales că apar în imaginea din binoclu chiar părți în mișcare ale submarinului (ex. prova submarinului săltând pe valuri). De ce, atunci, din ceea ce se poate vedea pe lângă marginea binoclului, observăm că acesta pare foarte bine „legat" de chioșcul submarinului, fiind perfect solidar cu acesta? Și dacă nu se vede nici urmă de mișcare relativă a binoclului față de chioșc, atunci probabil că acesta din urmă este compensat giroscopic față de corpul submarinului, nu? Să fim serioși...

Nu am fi dat atâta importanță acestui amănunt, dacă exact aceeași problemă nu ar fi fost de găsit și la sistemul de ochire al tunului de pe submarin. Ceea ce, deja, ni se pare că trădează o gravă neatenție tocmai față de amănunte. Ori, acestea sunt de maximă importanță, dacă este să ne gândim la profilul psihic al fanilor simulatoarelor de submarine - oameni capabili de o imensă răbdare, dată tocmai de pasiune. La astfel de oameni nu vii cu prostii precum cea pe care tocmai am descris-o.

Dacă ciudățeniile s-ar opri aici, încă ar fi bine. Dar cum ne putem explica faptul că se poate ieși în chioșc, deci în afara submarinului, atunci cînd acesta se află încă la cîțiva metri sub suprafață? Chiar înainte de a ieși „la aer curat" marin, poți privi luciul apei de jos în sus, într-una din cele mai suprarealiste secvențe subacvatice apărute vreodată într-un joc de simulare. No comment.



Da, asta ne place!

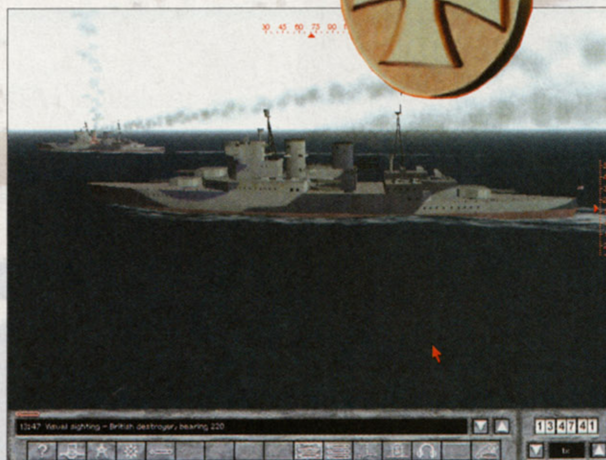
Alergând după o stea

Era noapte, o noapte întunecoasă, fără lună. Submarinul meu trebuia să găsească un convoi inamic și să scufunde tot ce mișcă. După îndelungi căutări și zbateri, decid să ies la suprafață și să mă uit în stânga și în dreapta, doar-doar oi vedea ceva care să dezvăluie poziția obiectivului. Numai bine, zăresc în depărtare niște luminițe pâlpâitoare. Dau bătaie înainte și, în curând, intru într-o furtună. Ce credeți că erau luminițele cu pricina? Chiar fulgerele furtunii înspre care mă îndreptam.

„Nice touch!" mi-am spus, și am reluat misiunea. De data aceasta, luminițele acelea pâlpâitoare nu mai erau de la fulgere. În fapt, era vorba de un bug grafic - la linia orizontului, dar uneori și pe cer, apar puncte sau chiar linii albe, ce te pot deruta pe întuneric. Așa că, nu îmi mai este clar dacă am văzut fulgere, sau erori de grafică... Cert este, totuși, că stelele de pe cer




Dar de ce este atât de pătrățos frontul de undă al acestei explozii?


Săracele cuirasate... Sărace în grafică, bineînțeles.



Ecranul sângeriu al înfrângerii.

respectă harta constelațiilor, așa cum se vede aceasta pe cerul de deasupra noastră.

Grafică istorică

Repetăm: în bună măsură, grafica accelerată 3D urma să fie unul din punctele forte ale noului Silent Hunter. De aceea, am căscat cu mare atenție ochii la tot ce se poate vedea tridimensional în joc. Și ceea ce am văzut ne-a lăsat perfect indiferenți. Pentru că grafica din Silent Hunter II este de mult răsuflată, atât prin simplismul concepției, cât și prin faptul că nu pare să folosească nici una din funcțiile 3D accelerate de plăcile grafice mai recente. Practic, dacă vă interesează istoria evoluției graficii 3D pentru PC, puteți vedea cum stăteau lucrurile în urmă cu vreo trei ani, uitându-vă la Silent Hunter II.

Da, este adevărat că poți să privești (în funcție de setările de realism) și din exterior la câmpul de luptă din largul mării. Efectul este similar pe undeva celui din Fighting Steel, dar fără același impact cinematografic. Iar dacă este să facem o comparație cu IL2, mai bine nu facem comparația, că este vorba de o diferență de câteva generații între cele două jocuri. Lipsa unui efect cinematografic se datorează poziționării neinspirate a camerei virtuale de luat vederi și restricțiilor impuse acesteia, dar și reprezentării neinspirate și sărace în amănunte a obiectelor din joc, fie că este vorba de nave de suprafață sau avioane (submarinele sunt realizate mai bine). De aceea, spunem că tocmai grafica, acel element important în hype-ul făcut jocului de către producători, este sursa uneia din cele mai mari dezamăgiri a noastre în privința Silent Hunter II.



Aoleu și vAI!

Se poate să treci în submersie printre navele unui convoi și să dai cu torpile în ele fără ca vreun distrugător din escortă să reacționeze. Se poate să te ridici ca prostul la suprafață lângă un distrugător abia torpilat și vag în flăcări și să te apuci să tragi cu tunul în el, fără ca acesta să schițeze măcar vreun gest de apărare cu tunurile sale de 120 mm, chiar dacă ele sunt în perfectă stare. Dar stupiditatea AI-ului are și tichie de mărgăritar, dacă este să ne aducem aminte cum s-au ciocnit cu seninătate (din senin și pe un cer senin) două distrugătoare britanice, în timp ce unul din ele ne urmărea. Partea și mai comică a acestei ciocniri este că ea nu a dus la apariția nici unui fel de damage la cele două nave, de parcă acestea nici nu s-ar fi atins.

Cu excepția unor momente de inteligență ce apar în general pe parcursul vânătorii de submarine, AI-ul pare lent, dezlânat, făcând dovada unei concepții neclare în ceea ce privește tactica luptei navale în WWII.

Echilibrând balanța?

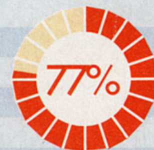
Silent Hunter II este jocul pe care l-am așteptat prea mult pentru cât de puțin are de oferit. Dar, dacă este să fim cinstiți, trebuie să recunoaștem că avem, măcar, o urmare a marelui Silent Hunter, în care putem retrăi atmosfera submarinistă specifică. Ș-apoi, marea îi faină, fiind unul din amănuntele de grafică reușite ale jocului (inclusiv sub aspect funcțional - când valurile sunt mari, elicele ies din apă din când în când). Iar, ca element suplimentar de realism față de primul Silent Hunter, aici nu putem cunoaște direcția și viteza obiectivelor decât după calcularea acestora. Dar, pe de altă parte, parcă se nimerește prea ușor o țintă cu tunul de bord sau cu mitraliera antiaeriană... Greu, greu de tot se poate ajunge la un echilibru între plusurile și minusurile Silent Hunter II, mai ales că nu am descoperit nici un mod de joc multiplayer care să permită, eventual, posibilitatea legării cu jucători de Destroyer Command.

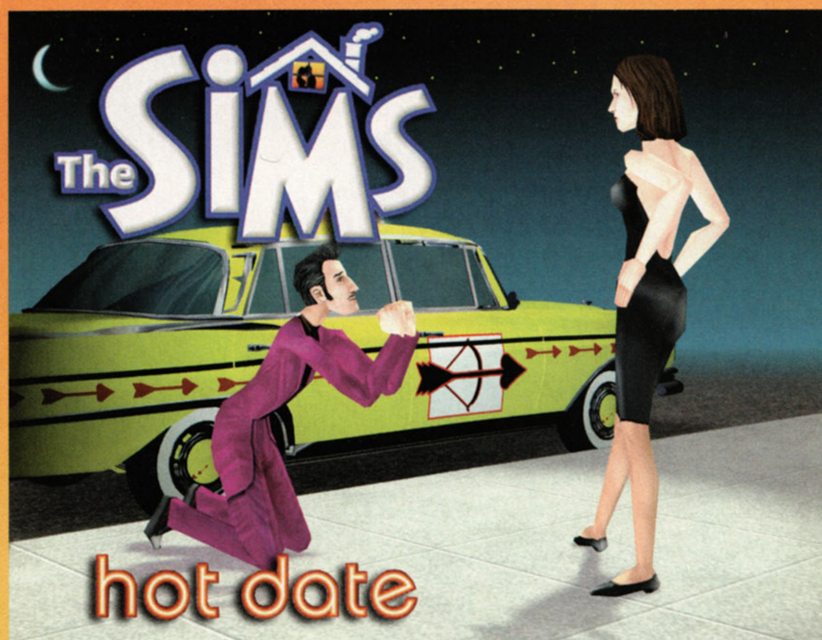
Concluzia este una simplă: jocul pare făcut din datorie („Domn'e, am anunțat că-l facem, hai să-l terminăm odată!"). Trebuie să fii cu adevărat un pasionat al Silent Hunter pentru ca urmarea acestuia să-ți trezească interesul. Dar și aici este vorba de două tăișuri - ca pasionat de Silent Hunter, vei fi cu siguranță mult mai sensibil la problemele de care nu duce lipsă urmarea acestuia, cu numărul II.

Ștefan aPIIIG

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Silent Hunter II
Gen	Simulator
Producător	Ultimation
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubisoft Romania tel. 01-2346769
Procesor	P II 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	13/20
Sunet	13/15
Gameplay	40/50
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.silenthunterii.com






Aventuri de burlac în liniştea serii


Aventuri de burlac în zgomotul oraşului


Aventuri de burlac în fața oglinzii


... ???

Romantism în lumea virtuală

Chiar dacă nu vă vine să credeți, la mai bine de doi de la lansare, The Sims continuă să se afle în Top 10 al celor mai bine vândute jocuri, lună de lună. Poate că la acest lucru au contribuit și add-on-urile apărute ulterior (toate cereau jocul originar pentru a putea fi jucate), dar în mod cert The Sims continuă să fascineze o lume întreagă. Nici nu vreau să mă gândesc ce se va întâmpla odată cu apariția lui Sims Online. Și dacă tot am început să vorbesc de add-on-uri pentru The Sims am să vă prezint puțin ultimul din această serie, The Sims: Hot Date, ce-și va concentra acțiunea asupra relațiilor intime dintre Simși.

Don Juan în acțiune

Nu cu mulți ani în urmă crearea unor lumi virtuale în care să te plimbi și să te comporți ca în viața reală sau, mă rog, așa cum ne-am fi dorit să fie viața reală, era doar un vis îndrăzneț, demn de Star Trek. The Sims a făcut primul pas în conceperea acestor lumi, iar add-on-ul Hot Date l-a adâncit prin amplificarea „emoțiilor" și sentimentelor umane. Dacă până la acest add-on interacțiunea dintre Simși era destul de primară, odată cu această nouă lansare vom avea la dispoziție o mulțime de moduri de a comunica (verbal sau mimic) cu celelalte personaje. Păcat că ceilalți Simși au rămas în urmă și tentativele lor de comunicare sunt banale și uneori stresante. Din păcate va trebui să fii foarte atent, deoarece aceștia nu conștientizează dacă fac bine sau rău și te poți trezi cu munca de seri întregi (în încercarea de a-ți câștiga un amic sau iubit) distrusă în câteva secunde.

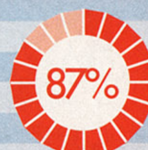
Din fericire nu mai suntem obligați să construim tot acest eșafodaj social în umila noastră locuință. Putem ieși seara singuri sau cu prietenii în oraș. Interesant este că în momentul plecării jocul salvează casa exact cum era, iar după ce te zbengui în oraș o noapte întreagă, la întoarcere vei găsi casa exact în aceleași condiții și cu ceasul indicând exact ora la care ai plecat în oraș. Dar să trecem peste acest „inconvenient", deoarece lucrează în favoarea ta (altfel Sim-ul nu ar mai ajunge în veci la muncă). Centrele de divertisment din oraș sunt tipic americane: o mulțime de magazinașe cu tot felul de suveniruri, baruri și bărulețe. Și am constatat cu stupoare că cei care au construit acele magazine sunt ori români ori au vizitat țara noastră. Prețuri astronomice, servicii jalnice. Acesta pare să fie sloganul tuturor patronilor. După ce că am plătit 50 de <ce monedă o fi ea> pe un amărât de cocktail, am mai și așteptat cinci ore după ospătăriță să mi-l aducă. Și cum un necaz nu vine niciodată singur, odată ce ai dat comanda nici nu mai poți efectua altă acțiune, măcar să-l fi distrat pe bietul omuleț.

Hot Date ar trebui să se concentreze foarte mult pe relațiile amoroase dintre Simși, lucru pe care îl și încearcă prin introducerea acestuia „în oraș", care este vizitat de nenumărați alți Simși (așa că ai de unde să-ți alegi viitoarea victimă). Din păcate, timpul foarte lung necesar oricărei acțiuni sabotează intențiile frumoase ale producătorilor.

În acest moment nu putem decât să sperăm că Sims Online, asupra căruia s-a abătut întreaga atenție a producătorilor, va avea o evoluție temporală mai potrivită și atunci vom reuși cu adevărat să întreținem relații virtuale... adevărate.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	The Sims - Hot Date
Gen	Life Sim
Producător	Maxis
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	minim 8 Mb
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	18/20
Sunet	15/15
Gameplay	44/50
Feeling	02/05
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.thesims.com



...din păcate

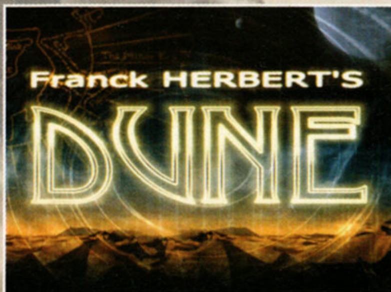
Nu toate lucrurile în viață sunt frumoase și sunt unele momente în care trebuie să faci anumite compromisuri și să purcezi la a duce la bun sfârșit unele sarcini nu tocmai plăcute (ia o pauză să respire)... ca de exemplu dusul gunoiului, cumpăratul biletului de autobuz, plata întreținerii etc.

Trebuie să adaug (pentru a oferi cititorului o privire de ansamblu asupra întregii situații) că sunt un fan declarat al seriei Dune (cărțile, nu vă gândiți la alte prostii). Pentru mine, Dune înseamnă cel mai complet și complex univers SF creat vreodată, o carte atât de bine scrisă încât aș mai citi-o încă o dată și încă o dată fără să mă plictisesc de ea. Am așteptat cu sufletul la gură o ecranizare care să se ridice la nivelul cărții (nu se poate, știu) sau poate un joc care să surprindă ceva din magia cărții... degeaba. În cazul în care vă gândiți că poate Frank Herbert's Dune (jocul de care trebuie să vă povestesc acum) ar putea fi răspunsul la întrebările fanilor, ei bine, vă înșelați amarnic. De ce? Păi... să mă gândesc... probabil din cauza faptului că este un joc prost (a se accentua punctul ce urmează). Punct. Nu o să încerc să vă menajez așa că vă spun cum e jocul de la început (adică prost). Și am să vă demonstrez în paginile următoare de ce (ingrată sarcină mai am)...



De rău

Un joc ce are în spate o carte sau o serie de cărți deja consacrate (ca de exemplu Harry Potter sau Frank Herbert's Dune-ul de față) nu numai că trebuie să fie bine făcut (lucru la care te aștepți de la orice joc), dar trebuie să și respecte pe cât se poate ideile prezente în cartea/serialul din care se inspiră, să fie cât mai fidel firului epic al cărții, etc. Așa că hai să privim un pic jocul de față prin prisma unui fan Dune.



Imaginea cu pricina...

Dacă vreți să aflați de la bun început la ce să vă așteptați de-a lungul jocului nu trebuie decât să vă opriți o clipă cu privirea asupra logo-ului de introducere în care toate sunt bune și frumoase în afară de titlul jocului care ne anunță fericit că avem de-a face cu FRANCK Herbert's Dune (o să încerc să pun imaginea cu pricina undeva în articol). Nu știu cât de obosiți, beți sau plictisiți erau cei de la Cryo când au dat drumul jocului pe piață, dar să greșești însuși numele autorului cărții pe care se bazează jocul tău este, trebuie să recunoașteți, ceva ieșit din comun și greu de iertat.

În cazul în care ai citit cartea, vei reuși să înțelegi ce se întâmplă în joc, cine sunt ăia răii și de ce nu îți trimit mărțișoare de 8 martie. Dar vei rămâne cu un gust amar în ceea ce privește storyline-ul jocului. Este ca și cum cineva ar începe să îți spună o poveste, dar sărind peste început și trecând cu vederea stabilirea unor relații între personajele principale etc. Spre exemplu Paul se va întâlni în primele minute de joc cu sora sa mai mică, Alia. Să vă explic cum... Vezi la un moment dat o figură mai pitică prin sietch și cum ceilalți nu prezintă vreun interes te gândești că ar



Sora ta mai mică... cum să nu o iubești?!

fi bine să afli cine e respectiva ființă. Ajungi lângă ea și începi o conversație. Pe tot ecranul se va întinde apoi o față de copil fără cei 7 ani de acasă, umflat de parcă tocmai mestecă 3 kile de prune și cu o voce atât de penibilă încât îți vine să te ascunzi sub scaun de rușine. Și fața asta, total necunoscută ție, îți spune grăbit: „Eu sunt maaai mult decât sooora taaaaa... bla, bla, bla... ai grijăăăIII". Și pleacă.

Dacă ai ghinionul să te numeri printre aceia care nu au citit Dune, atunci storyline-ul din Frank Herbert's Dune ți se va părea mai anost și mai prost gândit decât povestirile din cărțile de colorat. Nu numai că nu vei înțelege absolut nimic, dar modul în care se comportă, arată și vorbesc personajele te va convinge că nu ai văzut chiar totul în viață. Dialogurile dintre personaje sunt punctate la fiecare ocazie de câte un moment de tăcere. Astfel, un dialog dramatic își va pierde toată valoarea prin momentele de respiro apărute după fiecare frază, momente în care, probabil, personajele mai trag un pui de somn, mai fumează o țigară etc.

Prima carte din seria Dune îți oferă toate ingredientele pentru a realiza un adventure de calitate. Vestea bună este că producătorii jocului au reușit să ghicească câteva dintre acestea. Vestea proastă este că nu au reușit să implementeze prea bine elementele cu pricina în joc. Descris pe scurt și fără a intra în detaliu, Frank Herbert's Dune este un adventure în care ai parte de acțiune sângeroasă (gloanțe, lasere etc.) și mai puțin sângeroasă (te poți furișa pe lângă inamici și îi poți omorî pe aceștia silențios, cu cuțitul din dotare), cât și de puzzle-uri mai mult sau mai puțin inteligente. Ca idee sună foarte bine, dar în joc...

Problema e că Dune se rezumă în mare parte la a alerga pe coridoare în căutarea soluțiilor la puzzle-ul prea puțin interesant pe care trebuie să îl rezolvi. În periplul tău te vei întâlni cu diverși inamici, tot timpul mai puternici decât tine, dar nu îndeajuns. Cea mai mare dezamăgire, cel puțin din partea mea, constă în faptul că elementele de stealth nu sunt folosite la adevărata lor valoare. Majoritatea inamicilor îi vei omorî cu arme convenționale, mult prea puțini fiind aceia care pot fi reduși la tăcere într-un mod mai puțin brutal.

În plus, misiunile sunt destul de lungi, întortocheate și plictisitoare, iar dacă vă spun că nu puteți să salvați decât între misiuni...

Soldat, ce căutau revistele astea în dulapul tău?!

Mie unuia mi-a plăcut poza asta (ce trist, ce trist).

Pssst, șase!!! Vine șefu'!

Cel mai nou și performant pistol laser. Sau nu.

De bine

Ce e bun în joc, totuși? Eventual grafica ar merita o jumătate de bilă albă, alături de coloana sonoră. În rest, puteți fi fericiți că jocul nu vă amăgește, ci vă demonstrează de la început că nu merită.

Frank Herbert's Dune ar fi putut fi mult mai mult. Așa însă pare un produs scos pe piață la repezeală, nefinisat și aproape deloc testat. Dacă sunteți un fan Dune nu vă recomand acest joc pentru simplul fapt că nu face onoare numelui lui Frank Herbert (la propriu și la figurat), iar dacă nu știți ce e aia Dune dar vreți un adventure de calitate, căutați altundeva. Aici nu veți găsi decât un joc care, în loc să vă ofere o anumită satisfacție, va da un nou sens cuvântului frustrare.

Mitza

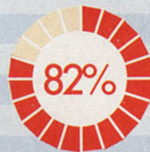
LEVEL	Date tehnice
Titlu	Fran(c)k Herbert's Dune
Gen	Action/Adventure
Producător	Widescreen Games
Distribuitor	Cryo
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III500 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	15/20
Sunet	08/15
Gameplay	15/30
Feeling	01/05
Multiplayer	N/A
Storyline	08/20
Impresie	03/10
	50%
ON-LINE	dune.cryogame.com



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Black & White: Creature Isle
Gen	God Game
Producător	Lionhead Studios
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P III 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	24/30
Feeling	03/05
Multiplayer	08/10
Storyline	07/10
Impresie	07/10
ON-LINE	creatureisle.bwgame.com



Află cine este cu adevărat Creatura ta

Black&White a reprezentat unul dintre cele mai așteptate jocuri din ultimii ani și unul dintre cele mai mari succese ale anului trecut. Cei de la Lionhead au reușit să captiveze atenția unei lumi întregi și și-au atras de partea lor și a jocului lor o mulțime de fani devotați, dar și gameri care au fost dezamăgiți de joc. Atenți la cerințele publicului, cei de la Lionhead au ajuns la concluzia cum că ar fi bine ca într-un eventual sequel să se pună mai mult accentul pe Creatura ta (partea de micromanagement, cea care a primit cele mai multe critici din partea gamerilor, fiind scoasă definitiv din joc). Așa a apărut expansion-ul ce poartă numele de Black&White: Creature Isle. Să vedem cum se reflectă în joc schimbările produse de Lionhead.

GuguMumu se întoarce

În intro-ul jocului îi veți reîntâlni pe cei trei marinari care ți-au cerut ajutorul în Black & White (mă rog, eu unul i-am făcut să moară în chinuri, dar se pare că indivizii au mai multe vieți decât o pisică), ajunși bine mersi pe o nouă insulă. Odată cu ei sosești și tu, însoțit de propria Creatură, uimindu-i pe localnici. Insula cu pricina este una mai specială deoarece oamenii ce trăiesc pe ea nu au cunoscut niciodată un Zeu (așa frumos ca tine) și este locul în care s-au refugiat Creaturile care au învățat cum să se descurce fără Zei. Așadar, în Creature Isle nu vei mai avea de luptat cu nici un alt Zeu ceea ce duce, evident, la simplificarea până la dispariție a părții de micromanagement (băștinașii oricum o să te venereze pe tine pentru că nu există alternativă).

Creaturile de pe această nouă insulă s-au organizat într-o societate secretă, numită Brotherhood, care este gata să accepte în rândurile sale și Creatura ta, dar numai în cazul în care aceasta duce la bun sfârșit o serie de teste care mai de care mai diverse.

Fiind un expansion set, multe lucruri nu s-au schimbat în Creature Isle. S-a păstrat de la Black & White același superb engine grafic, aceeași interfață, aceleași sunete de calitate și același umor englezesc. Ceea ce s-a schimbat este, evident, gameplay-ul, care se concentrează acum exclusiv asupra Creaturii tale.

Testele prin care trebuie să treacă aceasta variază de la drăguțe până la frustrante (ca și concept și realizare). Problema principală a Creature Isle-ului constă în faptul că respectivele teste depind mai mult de abilitatea ta de a te descurca cu interfața și engine-ul grafic al jocului decât de felul în care ți-ai crescut Creatura. Ceea ce este un lucru nu tocmai plăcut pentru că tocmai din această cauză legătura emoțională dintre tine și Creatură aproape că dispare. Plus că majoritatea testelor arată de parcă ar fi scoase dintr-un joc educativ pentru copii (nu că ar fi neapărat un lucru rău, dar...).

O altă nouă atracție a Creature Isle-ului este Tyke, puiul de găină pe care Creatura ta va trebui să îl crească. Astfel, după cum îți vei instrui tu Creatura așa îl va învăța și ea pe Tyke. Este o idee extrem de bună dar care poate fi uneori frustrantă, deoarece nu ai nici o influență directă asupra micuțului Tyke.

Dacă ați fost nemulțumiți de unele aspecte legate de partea de micromanagement din Black & White, vă recomand acest expansion. Nu vă așteptați însă la ceva mai bun decât originalul.

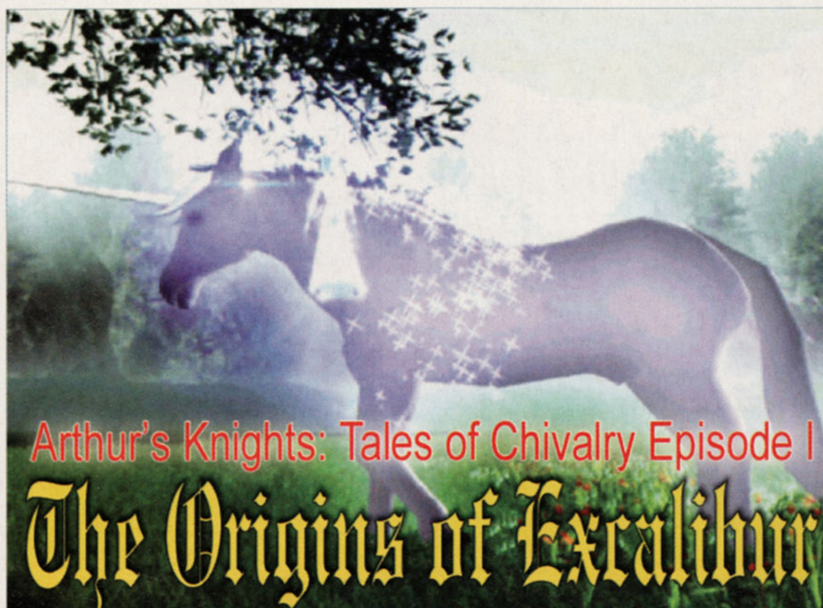
Mitza


Casă, dulce casă


Sari la cap!


Zâmbiți, vă rog


O privire de ansamblu asupra noului domeniu



Arthur's Knights: Tales of Chivalry Episode I – The Origins of Excalibur

Povești cu cavaleri strălucitori și prințese drăgălașe...

Mă rog, prințesele cam lipsesc, dar cavaleri în armuri, care mai de care mai strălucitoare vor fi cu duiumul. Și nici nu se putea altfel, de vreme ce acest joc este inspirat din legenda Regelui Arthur. Mai exact din acea perioadă de început, când Arthur încă se chinuia să pacifice Britannia, iar celții încă mai constituiau o putere demnă de luat în seamă. Jocul ne spune povestea tânărului Bradwen, de fapt două povești – una a lui Bradwen Paladinul, iar cea de a doua a lui Bradwen – Cavalerul Druid, în funcție de cartea (albă sau roșie) aleasă în debutul aventurii.

Firul poveștii te va purta, chiar dacă pe căi diferite, din cetatea natală, Uffington, până la curtea regală a Camelot-ului, fiind urmat îndeaproape de fratele vitreg, Morganor, ale cărui intenții în ceea ce te privește nu sunt deloc prietenoase. Tot acest parcurs este extrem de liniar, din păcate pentru joc. Atât de liniar, încât nici nu poți explora alte zone decât cele în care ai ceva de rezolvat. Surprinzător, chiar și în aceste condiții în care știi sigur că te afli acolo pentru „a face" ceva, de multe ori m-am trezit fără să am cea mai mică idee referitoare la pasul următor (poate n-am citit eu suficiente legende celtice, nu știu).

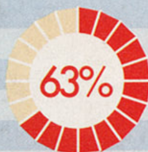
Am fost, în schimb, plăcut impresionat de simplitatea și eficiența interfeței. Absolut tot ce ai nevoie se află la doar un click distanță. Interfața este împărțită în trei grupe: Obiecte, Zvonuri și Destinații, fiecare dintre acestea stocând exact ceea ce sugerează și numele. În orice moment al jocului vor fi activate doar acele elemente care pot fi folosite într-un fel sau altul.

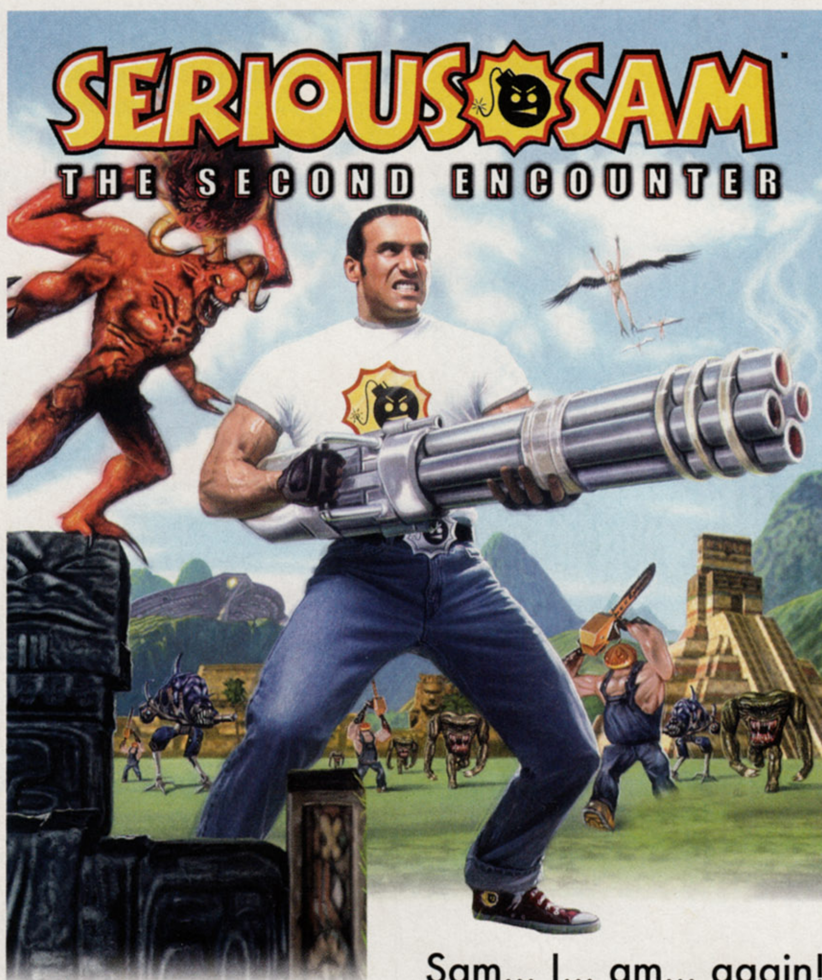
În schimb, controlul personajului poate da dureri de cap serioase; norocul nostru că luptele se rezolvă automat și vor fi câștigate numai dacă ai folosit arma/obiectul potrivit. Altfel, luptele ar fi putut deveni un adevărat coșmar. De remarcat rămâne faptul că între locațiile importante vei călători călare, fapt care nu mărește viteza de deplasare, dar lasă o impresie bună pe ansamblu. Partea proastă a explorării este, după cum spuneam deja, aceea că ești obligat să mergi numai prin anumite locuri. Iar la aceasta se adaugă faptul că peisajul este absolut dezolant. Știu că populația în acele vremuri nu era foarte numeroasă, dar totuși până și în orașe numeri locuitorii pe degetele de la o mână, de parcă acolo ar trăi numai acei indivizi cu care tu ai ceva de împărțit.

Acesta este primul episod al aventurilor mistice în lumea lui Arthur, continuarea în numărul viitor al revistei noastre.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Arthur's Knights
Gen	Adventure
Producător	Dreamcatcher Interactive
Distribuitor	Cryo Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	14/20
Sunet	10/15
Gameplay	18/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	12/20
Impresie	06/10
ON-LINE	www.cryo.fr





Sam... I... am... again!

Muză, tu, cea care ne inspiri pre noi muritorii întru creație, învăluie-mi mintea cu nori purpurii, să pot scrie din nou mult și bine despre cum ignoranța, încetineala mintală și reflexele rapide pot salva lumea din ghearele Mentalului („ucigă-l toaca", „ăl de stă pe comoară", acest „Scaraoțchi cosmic", care vine cu trupele lui nesănătoase și poluează istoria omenirii).

Povestea e de Serious Sam: Samoilă Piatră pleacă pe nava cosmică înspre Mental și pe traseu ajunge... să cadă din ceruri, pentru că deștepții de producători se izbesc cu propriul lor vehicul în nava lui Sam. Aceasta din urmă, dramatico-teatral și efectiv, din punct de vedere Madagascar și preponderent, cade în America de Sud, unde șade pe pisc de munte. Sam cade în apă, ia drujba, NETRICSA e la locul ei, mai are chiar și pistolul cu TMAR, apar câteva gnar female, câțiva beheaded bombers și... începe al doilea sfârșit al seriei croate.

Dacă ați înțeles ceva din toate astea, înseamnă că ați jucat Serious Sam - The First Encounter. Dacă nu ați înțeles nimic, înseamnă că nu prea aveți habar despre acest personaj și acest joc și, sincer, era și timpul să aflați câte ceva, pentru că jocurile produse de Croteam sunt de o calitate, zic eu, excelentă și, nu de alta, dar e păcat să nu-i lăudăm pe colegii noștri într-ale Balcanilor pentru cea mai mare realizare central-est-europeană: reformarea genului FPS. Asta pentru că Serious Sam, și primul, și-al doilea, sunt shooter-e în adevăratul sens al cuvântului, cu drujbă și sute de mii de monștri de tocat, prăjit și împușcat. Până și personagiul principal e necesar și suficient sau, cum ar spune bunica, ezact ca la carte: minte mică, pectorali și bicepși hiperdezvoltați, arme în cascadă, replici de mai bine n-ar fi și multă, multă transpirație pe câmpul de bataie.

E cu grafică

Ca și Serious Sam - The First Encounter, în al doilea joc al (deja) seriei, engine-ul grafic bate absolutul perfecțiunii superbului, adică arată de trăznește și creează fiori plăcuți pe parcursul nervilor optici. Ceea ce vezi în Serious Sam nu vezi în nici o altă creație gameristică apărută în domen'. Cu toate că atenția nu mai e îndreptată spre piramide, Egipet, antichități și faraoni „dead'n'buried", ea este totuși îndreptată cu putere spre alte zone ale globului și ale istoriei: Teotihuacan și Palenque (America Centrală), Persepolis (Iran) și localitatea Evul Mediu, jud. Europa. Desigur, în fond și prin urmare, nu denumirea locațiilor e cea care face deliciul lui SS - TSE. În esență, cine joacă Serious Sam o face pentru că are parte de prea puțin sânge și prea puțină muniție în viața asta. Așa se face că echipa croată (Croteam) a reluat în forță stilul primului Serious Sam și a dat drumul hoardelor, evident reformate. E drept că toți monștrii din First Encounter sunt prezenți la datorie, cu armele și căpățânile proprii în mâini/căngi/gheare, dar tot atât de drept e și



Vehicolul mijlocului de transport pentru călătorie



Uneori, The Second Encounter pare un arcade FPS

că noi creaturi grețoase au invadat pământul. În fața lor stă, vajnic și cam singurel, același Sam care, pare-se, e o adevărată pacoste pentru producția de armament a lui Mental. Oricât de eficientă ar fi, sub nici o formă nu poate acoperi găurile create de omul-arsenal.

Așadar, esența jocului s-a păstrat, practic, aceeași. Chiar îți pui întrebarea: ce rost a avut o continuare? Unul singur: să prelungească fun-ul din First Encounter (și să aducă încă un convoi de căruțe cu bani). În plus, se pare că producătorii și-au pus în minte să creeze niveluri mult mai ciudate decât în primul joc. E adevărat că spațiile largi de desfășurare a forțelor sunt la fel de covârșitor de mari și că, în principiu, cantitatea de monștri pe metru pătrat rămâne cea mai bună dovadă a calității excepționale e engine-ului croat. Totuși, au apărut inovații notabile la level design: camere cu personalitate, cu diferite ciudățenii. De pildă, la un moment dat am pătruns într-una din sutele de încăperi ale jocului, doar pentru a constata cu stupoare că sunt dat cu capul de pereții laterali, într-un bounce continuu. Interesant că același lucru se întâmplă și cu monștrii, așa că lupta s-a transformat într-un dans nebunesc, în care toate personajele săreau dintr-un perete în altul. La fel, într-o altă cameră, cilindrică de data aceasta, pereții se rotesc în permanență și, în mai puțin de 10 secunde, încăperea s-a umplut de monștri care alergau pe „tavan" și pe „laterale". Efectul vizual și de feeling este, evident, devastator..

Grafica propriu-zisă nu s-a îmbunătățit substanțial (e foarte greu să perfecționezi ceva deja excelent realizat). Desigur, schimbările de decor sunt de departe cea mai importantă schimbare. Cei obișnuiți cu atmosfera egipteană din First Encounter vor trebui să se aclimatizeze în America de Sud, în Persia sau în Europa Medievală, unde efectele vizuale sunt mai abundente decât în Egipt: ploaie, înnorări și înseninări subite, ploi de meteoriți, eterna ceață etc. Totuși, în SS Second Encounter a dispărut acel „ceva" care apărea în First Encounter. Asta e! Riscul continuărilor. S-a păstrat însă un alt element care, practic, asigură succesul de masă al lui Serious Sam: cerințele modice de sistem. Spre deosebire de alte FPS-uri ale acestui an, Serious Sam - The Second Encounter este de departe jocul care permite cele mai multe setări ale configurației și care rulează decent chiar și pe un Pentium II la 400 MHz, deși, evident, pe un asemenea sistem se pierd multe dintre artificiile care fac deliciul acestui FPS.

Cooperativa avicolă de inducție

Ceea ce mi-a lipsit când am jucat Serious Sam - The First Encounter și, mai apoi, am scris articolul din LEVEL (pentru cei interesați: 6/2001 -

Răi da' noi

Chainsaw Freak



O nouă apariție în seria Serious Sam, acest superb exemplar demonstrează încă o dată că nu îți trebuie cap ca să operezi o drujbă (afirmație valabilă și pentru Sam „Serious" Stone).

Întrebarea preferată: „Ce chestie, are și motor?"

Demon



Cu toate că panoplia de monștri de categorie grea era deja foarte bine reprezentată prin Werebulls sau scorpioni, din când în când își scoate aripile la paradă și acest demon ieșit cu siguranță de undeva din străfundurile Iadului, doar pentru a fi modificat de Mental conform celor mai diabolice planuri dejucate de Sam vreodată.

Întrebarea preferată (și ultima): „Ce, dacă ai sniper rifle, crezi că...?"

Zorg Soldier



Alături de Zorg Commander, alcătuiește acum grosul infanteriei grele a lui Mental. Foarte periculos în grupuri mari, cedează psiho-nervos la auzul armelor automate și al vâjâitului rachetelor.

Întrebarea preferată: „Dacă aveam piele pe mine, oare trăiam mai mult?"

Zorg Commander



O apariție... colorată în jocul croat, Zorg Comamnder se dovedește a fi un adversar „batabil", chiar și pe niveluri de dificultate sporită. Este chiar o plăcere să-i întâlnești, pentru că sunt apariții destul de rare. Totuși, atenție! Dacă întâlniți câțiva zorg commander-i (însoțiți de alte câteva sute de monștri...), nu o să vă fie chiar moale.

Întrebarea preferată: „Cu costumul ăsta sigur sunt invizibil în iarbă?"

Guffy

Cu barba crescută peste limitele acceptabile, acest simpatic personaj este lent în mișcări, ceea ce îl face vulnerabil atacurilor rapide. Totuși, dacă este întâlnit în mijlocul hoardelor, dă ceva bătaie de cap lui Sam.

Întrebarea preferată: „Și zi, Sam, cum îți mai merge, ce mai fac ai tăi, de ce ai scos Tommy Gun-ul?"



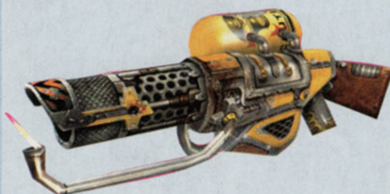
Noi da' rele

Chainsaw



Pentru a demonstra că Serious Sam își are, totuși, rădăcinile în Doom, Croteam a decis că sunt prea mulți copaci în joc și îi oferă jucătorului ocazia de a-și lua licența în silvicultură. Testele au arătat că drujba este eficientă și împotriva altor materiale decât lemnul.

Flamethrower



Când vi se face poftă de puțină friptură sau os încălzit (după caz), încercați cu încredere această ultimă achiziție a lui Sam, pregătită special pentru picnicuri cu mulți, foarte mulți participanți. Are avantajul de a-și face efectul și în timp, așa că de cele mai multe ori friptura ajunge arsă complet. E de menționat, totuși, că obiectul arderii poate fi în același timp și împușcat sau tranșat, rezultatul fiind același: gustos și... mort.

Sniper Rifle



8x zoom înseamnă că distanța nu mai reprezintă o problemă pentru Sam, ale cărui abilități de lunetist, ascunse nouă până acum, vin întru liniștirea foarte multor elemente de disconfort plasate strategic în peisaj, pe dealuri, clădiri sau poduri suspendate. Este foarte eficientă și împotriva harpiilor.

numărul cu Desperados pe copertă), a fost un joc serios în cooperativ. De data aceasta, alături de Mitza, Sebah, Locke și BogdanS, am trecut la acțiuni serioase și, într-un final, chiar am terminat The Second Encounter în Coop. Mărturisesc că mi-a plăcut chiar mai mult decât single-player-ul,



În grădina lui Mental arde monștri

în primul rând pentru că am terminat The First Encounter de unul singur și, sincer, priveam cu destul de multă îngrijorare perspectiva unui nou măcel de unul singur împotriva hoardelor. Și iată cum mi-a fost demonstrat că am colegi săritori la nevoie și degrabă vărsători de sânge vinovat: în mai puțin de o oră de la intrarea jocului în redacție, cei cinci redactori LEVEL au speriat în repetate rânduri Estul, Sudul, Nordul și Vestul lumii din Serious Sam. Astfel, un joc care deja îmi apărea puțin învechit (același Sam cu aproape aceleași arme împotriva acelorași monștri, cu câteva excepții și în decoruri schimbate), a strălucit din nou și ne-a făcut să ne legăm cu centuri de siguranțe în fața birourilor (nu de alta, dar avem deja destule postere pe pereții redacției...)

Și, uite-așa, am ajuns la finalul jocului, când se dă lupta cu Mental, luptă care, sincer, mi s-a părut destul de slab realizată în comparație cu ceea ce se întâmpla la sfârșitul lui First Encounter. Ciudat e că nici unul dintre boss-ii de final de nivel din SS The Second Encounter nu mi s-a părut că se ridică la nivelul provocării pe care am întâlnit-o în primul Serious Sam. De aici trag concluzia că producătorii s-au axat mult mai mult pe level design decât pe schimbări majore de gameplay, pentru că în Second Encounter am întâlnit mult mai multe inovații arhitectonice.

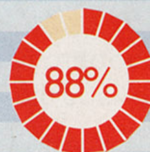
Așa cum văd eu lucrurile, Croteam a mizat foarte mult pe succesul furibund al primul SS și a pedalat pe toate elementele de succes. E evident că The Second Encounter este drogul devenit necesar după ce ai luat deja primele doze. Umorul pe care îl emană Sam Stone este unul din puținele lucruri care nu mi-au mai plăcut aproape deloc. Dacă în primul joc replicile dădeau cu adevărat savoare și, ce mai!, confereau jocului o mare parte din nota de originalitate, acum, poate tocmai din cauză că știu deja cum stăteau lucrurile înainte, laconismele lui Sam mi se par de-a dreptul insipide și puse în joc așa, ca să fie. Pe de altă parte, chiar mă întreb cum de-am mai avut urechi și pentru asemenea replici, când infernul sonor al jocului tindea să acopere întreaga redacție (din difuzoarele a patru-cinci computere).

Concluzia nu poate fi decât una singură: Sam a rămas aceeași mașină de tocat cu care ne-am obișnuit încă din primul joc și FPS-ul în sine este demn de toată lauda. Marele avantaj este că cine are în continuare nevoie de câteva ore bune de măcel nu mai e obligat să-și reinstaleze First Encounter, mulțumită noilor hoarde ale lui Mental și chiar lui Mental însuși. Totuși, în aer mai plutește o întrebare: dacă voi mai simți vreodată nevoia de distrugere în masă, de coride împotriva a douăzeci de tauri și de bătălii la scară largă, voi fi nevoit să joc First sau Second Encounter sau pot să aștept (ne)liniștit apariția unui Third Encounter? Când voi afla un răspuns, vi-l voi transmite.

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Serious Sam - The Second Encounter
Gen	FPS
Producător	Croteam
Distribuitor	God Games
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	20/20
Sunet	14/15
Gameplay	29/30
Feeling	04/05
Multiplayer	08/10
Storyline	05/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.serioussam.com



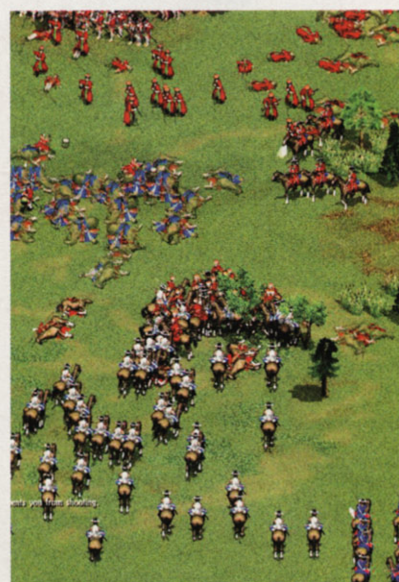




THE ART OF WAR

Partea a doua a războaielor europene

Anul trecut vă prezentam o strategie în timp real care s-a bucurat de un oarecare succes. Deși nu a intrat în top-urile anului, Cossacks: European Wars a fost și mai este o strategie reușită. Argumentele ei forte erau numărul mare de unități (puteam avea în același timp pe hartă până la 8000 de soldați), numărul mare de națiuni diferențiate prin arhitectura construcțiilor, prin tehnologia disponibilă și numărul și mai mare de upgrade-uri posibile. Toate acestea, împreună cu campaniile bine puse la punct ce recreau marile bătălii europene de pe mare și de pe uscat din secolele XVI-XVIII și multiplayer-ul care v-ar fi cucerit fără îndoială dacă i-ați fi acordat o șansă au reușit să dea naștere unui joc complex, bine documentat (un argument în plus la această afirmație ar fi enciclopedia referitoare la națiunile europene din perioada acestor secole) și bine realizat. Probabil că motivul pentru care Cossacks nu a cucerit poziția de vârf anul trecut ar fi faptul că au mai apărut pe piață strategii 3D precum Emperor: Battle for Dune, Z: Steel Soldiers, Myth III etc.


Pe ei, flăcăii mei!


Hei rup! Hei rup!


Morți la datorie.

În spațiul european jocul s-a bucurat de un succes mai mare, organizându-se campionate pe națiuni cu premii semnificative. Nu este de mirare că producătorii s-au gândit la o continuare. Iată că, în concluzie, a apărut add-on-ul cu numele de Cossacks: The Art of War.

Noutăți

Sunt destul de puține lucrurile noi pe care add-on-ul le aduce jocului original. Din acest punct de vedere The Art of War se adresează în special celor care au devenit fani Cossacks, mai ales că trebuie să aveți instalat jocul original pentru a putea juca add-on-ul.

După instalare veți constata că lucrurile nu prea s-au schimbat. Grafica este aceeași, sunetul la fel deci, la prima vedere, nimic nou sub soare. Dar, dacă veți intra un pic în adâncurile jocului, veți constata că există cinci noi campanii, fiecare dintre ele cu șase misiuni separate: Prusia, Austria, Saxonia, Algeria și Polonia. Două națiuni au fost introduse în add-on, ele neexistând în versiunea originală: danezii și bavarii, fiecare cu câte o unitate unică. În plus, mai există și 6 noi single-missions. Destul pentru a petrece zile întregi de strategie în fața calculatorului.

Pentru multiplayer au fost introduse hărți imense, de 16 ori mai mari decât cele din versiunea originală. Vă dați seama ce posibilități de dezvoltare se oferă jucătorilor. Terenul de joc fiind mai mare, jucătorii se vor putea organiza și dezvolta mai bine, iar un câmp larg de bătaie presupune și posibilitatea de a ordona unitățile și de a pune în evidență formațiile de luptă pe care le poți crea.

Există noi modalități de a așeza soldații în formație, în funcție de caracteristicile terenului 3D. Acum putem ordona în formație și cavaleria. Se pot forma mai multe formațiuni de același tip pe care le putem poziționa diferit pe hartă.

Soldații pot primi două noi comenzi: apărarea unui obiectiv pe care-l considerăm strategic (artileria care poate fi capturată de un simplu soldat ce ajunge în apropierea tunurilor, sau minele ce pot fi cucerite sau distruse la fel de ușor) și patrularea într-o zonă pe care o alegem. De asemenea, o încercare de îmbunătățire a gameplay-ului constă în faptul că pot fi date comenzi unităților în pauză, la reluarea jocului acestea fiind mult mai ușor de organizat. Tunurile au o nouă funcție. Ele pot executa foc continuu, la sol, împotriva unei zone, fără fixarea unui obiectiv anume. Schijele pe care le vor produce proiectilele la detonare vor mătura zona înconjurătoare de orice ființă vie.

Add-on-ul mai vine și cu un complex editor de hărți pentru cei care nu le consideră destul de atractive pe cele existente sau pentru cei care s-au săturat de acestea.

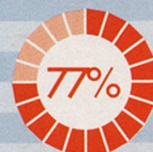
Merită?

Probabil acest lucru vă veți întreba. Cum am mai spus: dacă ați jucat Cossacks: European Wars, l-ați terminat și mai vreți, atunci merită cu siguranță. Dacă nu ați jucat Cossacks: European Wars, atunci jucați-l, terminați-l de vă place și mergeți la primul „dacă" din acest aliniat. Cam atât am avut de spus.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Cossacks - The Art of War
Gen	RTS
Producător	GSC Game
Distribuitor	CDV Software Ent.
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III 400 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica	15/20
Sunet	10/15
Gameplay	25/30
Feeling	03/05
Multiplayer	18/20
Storyline	N/A
Impresie	06/10
ON-LINE	www.cossacks.com





Web Boxing League

În căutarea unui nou Mike Tyson...

Dacă v-a plăcut și v-a interesat articolul de luna trecută despre Hattrick, atunci poate o să vă placă și cel despre un alt jocuieț free de pe Internet. În numărul trecut vă prezentam un manager de fotbal; de data aceasta am să vă scriu despre un manager de... box. Și așa, de când cu performanțele lui Leonard Doroftei, acest sport a reintrat în atenția publicului român, loc de unde n-ar fi trebuit să dispară de altfel deloc.

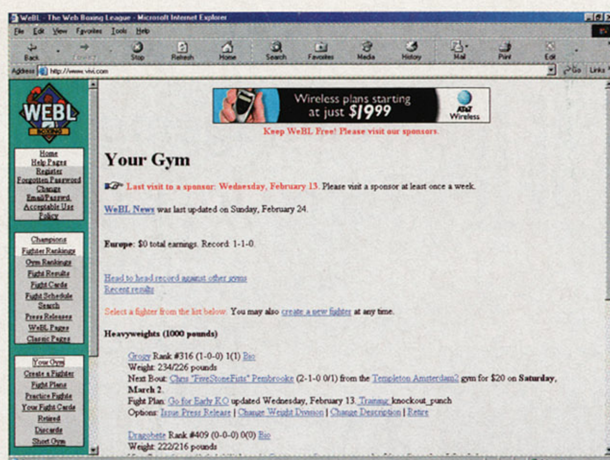
La sala de antrenament

Ca de obicei, în cazul jocurilor de browser, va trebui în primul rând să vă înregistrați, ceea ce pentru Web Boxing League este sinonim cu deschiderea unei săli de antrenament pentru boxeri. Și nu trebuie să vă impacientați, nu va trebui să atrageți boxeri sau alte asemenea activități ce țin mai degrabă de un tycoon. Odată sala deschisă, puteți purcede la crearea sportivilor fie lăsând calculatorul să o facă (random), fie prelucrând voi fiecare caracteristică (în limitele regulamentare, bineînțeles). Sportivii vor avea diverse caracteristici precum forță, agilitate, viteză sau rezistență la pumni, dar și caracteristici fizice ca înălțimea și greutatea (exprimate în ambele sisteme de măsură - american și european). Acestea sunt foarte importante, mai ales fiindcă greutatea nu o poți defini, ea depinzând de celelalte calități pe care le-ai ales. Un boxer agil va fi mai ușor decât unul forțos. Greutatea este extrem de importantă deoarece ea stabilește în ce categorie va lupta boxerul creat. Poți crea câți luptători vrei, încă nu am descoperit să existe vreo limită maximă pe sală sau pe categorie.

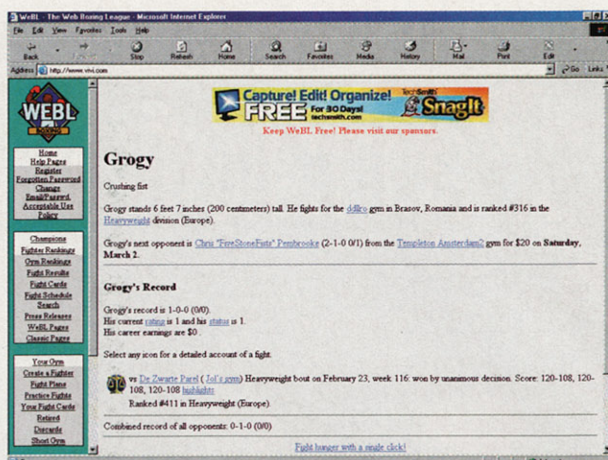
Urmează partea cea mai grea dar și cea mai interesantă, și anume pregătirea pentru luptă. Pentru aceasta trebuie în primul rând să antrenați boxerii. Puteți alege pe ce tip de antrenament să se concentreze luptătorul. În urma acestui antrenament boxerul va primi un punct în plus la abilitatea antrenată pentru meciul următor. În cazul în care acea luptă va fi câștigată, atunci punctul rămâne permanent, dacă nu, va trebui să o luați de la capăt. Astfel, cu cât câștigă mai multe lupte, cu atât mai multe „ability points" vor ajusta luptătorul, pregătindu-l pentru a concura la titlul de campion. Vă dați seama că în acest caz nu vă veți trezi luptându-vă din start cu campionii entitre, ci o veți lua ușurel de jos, de la coada listei în sus. Partenerii de luptă sunt selectați automat, dintre aceia a căror prestație de până atunci este comparabilă cu a boxerului vostru. Fiecare luptă se va da pe o sumă de bani, în valută verde, începând de la modica sumă de 0 $ pentru primele lupte până la câteva milioane bune de $ pentru încleștările dintre titani. Toate rezultatele luptelor vor fi păstrate atât la nivel individual cât și la nivel de sală, realizându-se tot felul de clasamente pentru a-ți arăta cât de bun ai fost până acum în regiunea și la categoria la care te-ai înscris.

În ring

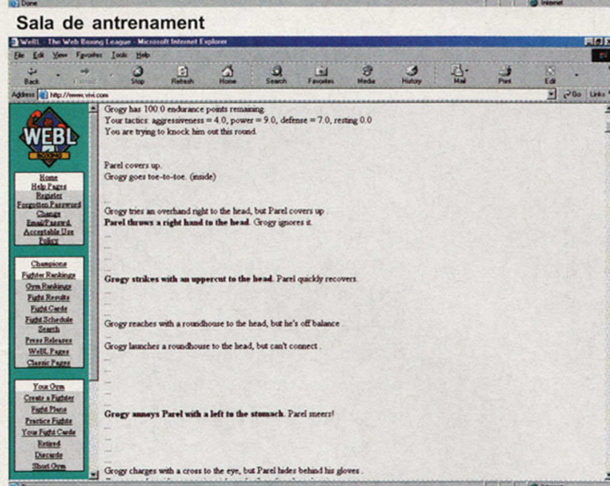
Foarte important pentru evoluția meciului este planul de luptă pe care boxerul îl va urma. Încă din start ți se oferă câteva planuri de luptă predefinite, precum „Go for early KO", folosit mai ales când întâlnești un adversar slab. Dar dacă vrei să ai măcar cea mai mică șansă de a cuceri într-o bună zi titlul mondial, atunci mai bine îți editezi propriile planuri de luptă, în funcție de adversarul întâlnit. Dacă aveți oareșcare experiență în codurile HTML, atunci veți deprinde foarte rapid cum să vă concepeți propriul plan de luptă, dacă nu, aveți nevoie de 10-15 minute în plus, adică exact cât să citiți instruc-



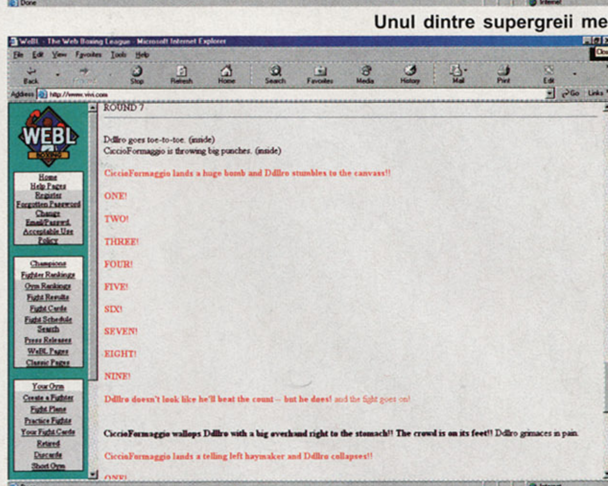
Sala de antrenament



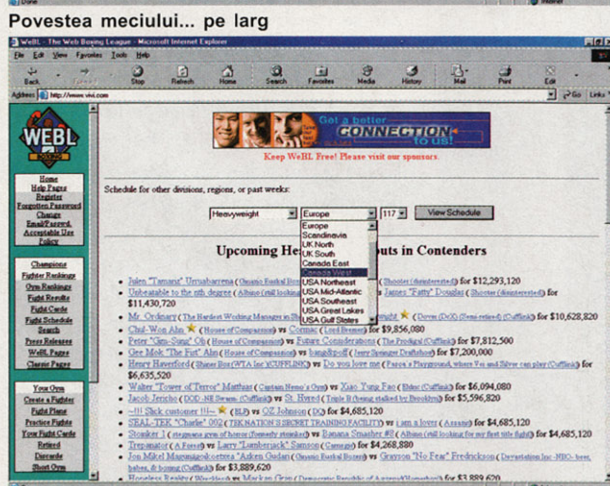
Unul dintre supergreii mei



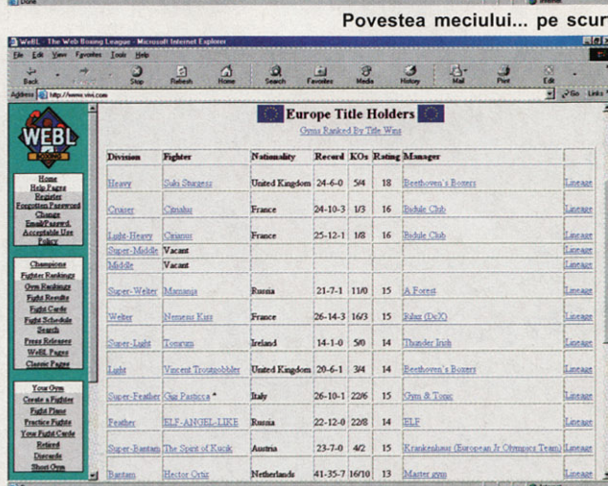
Povestea meciului... pe larg



Povestea meciului... pe scurt



Agenda săptămânală a meciurilor



Tabelul campionilor, pe categorii

țiunile. În timp și cu puțină imaginație o să puteți crea câteva reprize de box fantastice.

Ca și în cazul jocului Hattrick, tot ciclul antrenamente-meciuri durează o săptămână întreagă. La începutul săptămânii se fac tot felul de update-uri, iar spre sfârșit încep să aibă loc partidele. Joi de exemplu vor avea loc luptele de la categoria mijlocie, în timp ce supergreii se vor înfrunta sâmbătă (toate acestea după ora americană). Nu trebuie să fiți treji la ora meciului pentru că oricum nu veți mai putea influența derularea lui. Veți primi raportul complet al luptei cu rezultatele, deciziile arbitrilor și consecințele meciului prin e-mail. După aceea nu aveți decât să reluați ciclul, să vă corectați greșelile și să sperați că în meciul următor boxerul va fi cu cinci secunde mai deștept și mai rapid decât adversarul.

Pentru a vedea în ce stadiu sunt luptătorii și cât de pregătiți sunt pentru meci, puteți aranja meciuri de antrenament oricând atât cu niște boxeri imaginari cât și între luptătorii proprii (preferabil între doi boxeri de aceeași categorie). Astfel puteți verifica și cât de eficient este planul de luptă, pe care îl puteți testa împotriva a diverse tipuri de boxeri sau de tactici.

Dacă vreți să va purtați cu mănuși, cred că v-ați găsit locul ideal, numai să aveți grijă să nu supărați boxerul nepotrivit... s-ar putea să vă trimită în corzi încă din prima rundă.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Web Boxing League
Gen	Online Manager
Producător	Bruce Cota
ON-LINE	www.vivi.com



Micro-managementul nu face casă bună cu răbdarea

Din câte sper că v-ați dat seama până acum, una dintre cele mai mari probleme ale mele este legată de răbdare. Încă de la începuturi, cei cărora le datorez prezența mea în această formă fizică au fost deosebit de critici în ceea ce privește capacitatea mea de a face același lucru în mod repetat sau pe o perioadă pe care eu o consideram un pic prea lungă. De asemenea, mai aveam o anumită predispoziție spre o stare avansată de nervozitate când eram nevoit să aștept, nu contează pe cine sau ce. Dacă așteptarea depășea anumite limite temporale fixe stabilite de mine, acest tip de nervozitate degenera în mărunte crize de isterie pe care mi le calmam prin diferite metode, unele dureroase, altele mai puțin, atât pentru mine, cât și pentru ceilalți. Normal, nici acest vast domeniu al jocurilor nu a fost suficient de mare pentru a mă convinge că învățarea înseamnă repetare, deoarece pentru mine repetarea înseamnă disperare, disperarea duce la frustrare care al rândul ei amplifică anumite instincte negative. Cu ocazia aceasta o să vă dezvălui un mic secret. Pentru că nu am răbdare, în mod obișnuit trebuie să joc două-trei jocuri pe zi. Astfel nu ajung în stadiul acela de subiectivitate încât un joc bun să devină sacul meu de box, iar voi să-l percepeți prin intermediul meu ca o producție care nu merită nici o atenție.

Microcontinuare

Acum să nu vă închipuiți că nu aprofundez un joc suficient de mult. În general încerc să le dau de capăt, lucru pe care din păcate nu pot să-l spun și de data asta. Mea culpa! Nervii mei nu au avut potența necesară pentru a face față unei provocări de asemenea proporții. După o săptămână am cedat psihic, lucru care a dus la amânarea acestui articol din motive medicale. Așa că vă

rog din suflet să mă scuzați pentru faptul că această înșiruire de cuvinte, impresii și date tehnice apare ceva mai târziu relativ la data de apariție a jocului. Am avut nevoie de un concediu în care mi-am curățat (adică spălat) mintea, vindecat depresia și descărcat frustrările jucând Serious Sam și Moto Racer 3. Sper că nu v-am speriat prea tare. . Jocul..., sincer vi-l recomand. Până la urmă cu toții avem nevoie de un concediu, fie el și medical. Așa că, sincer, vă urez mult noroc și sănătate că-i mai bună decât toate, vorba românului!


Oraș în plină dezvoltare

Microafaceri

Ca să încep și elogios, Patrician II este face parte din acel gen de joc în care realismul la nivel economic este deosebit de bine implementat și combinat cu celelalte elemente mai mult sau mai puțin tehnice: grafică, sunet, feeling, gameplay. La primul contact cu jocul ești tentat să crezi că spațiul pe care îl ocupă pe hard-disk este imens și probabil vei realiza că tocmai atunci trebuie să faci loc pentru altceva. Dacă veți depăși acest moment și veți reuși să terminați tutorialul exagerat de bine făcut și de aproximativ trei ore lungime, o să simțiți așa o dorință subită de a vă măsura I.Q.-ul cu cel care care face doar câteva miliarde de operații în binar pe secundă. Astfel veți pătrunde plini de avânt și speranță în lumea microafacerilor din macro-Liga Hanseatică. O să priviți plini de nemulțumire faptul că jocul nu are decât două campanii. „Câtă lipsă de diversitate!" veți spune. Din câte am văzut, prima campanie este mai ușoară, scopul fiind unul mai palpabil și mai rapid de atins (6 luni). Dacă veți începe însă cu a doua, veți rămâne deosebit de impresionați și speriați de cât de scurtă poate fi viața în raport cu timpul Universului și, bineînțeles, cu acest joc. Nu trebuie să ajungi decât Conducătorul Suprem al Ligii Hanseatice. Realismul este tulburător, deoarece cam tot atâta timp îți lua și în vremurile acelea. Dacă reușeai să te înfigi în fruntea acestei mari organizații, cu siguranță cel de la care a plecat această dorință a fost stră-străbunicul tău sau tu ești cel care a fondat-o. Cam ce trebuie să faci? Pleci de la nivelul de Shopkeeper dotat cu o corabie mică de tip snaikka și un birou într-un mic oraș component al rețelei ligii amintite, cu care începi să-ți administrezi microafacerea. Ținând cont de necesitățile fiecărui oraș în parte și în special de cele al cărui cetățean ești, vei naviga, cumpăra ieftin și vinde scump în funcție de fluctuațiile prețurilor. Fiecare oraș are anumite cerințe din partea populației și de asemenea produce doar anumite tipuri de bunuri de consum. Prețurile variază în funcție de aceste necesități. Întotdeauna prețul unui produs care nu este fabricat în orașul respectiv va fi mai mare, normal, cu condiția ca piața respectivă să nu fie suprasaturată prin exces de comerț. Astfel, urmărind aceste necesități și folosind informațiile de pe hartă care apar sub forma unor icons cu tipul de bunuri lipsă plus tips-urile pe care le cumperi de la bodega orașului, vei începe să te miști. Inițial câștigurile vor fi mărunte, important fiind să nu aveți pierderi, fie ele cât de mici. Cu timpul veți constata că vă mănâncă taxele și că pentru a avea câștiguri mai mari trebuie să investiți și să vă extindeți.


Un colț de lume


Pirații sunt pe mine



Am dat clic pe primărie



Avem parte şi de asediere

Microindustrie

Ca să fiu sincer, jocul nu este greu. Este doar foarte complex. Cantitatea de variabile de care trebuie să ţineţi cont este suficient de mare încât să uitaţi lucruri foarte importante, ca de exemplu scopul campaniei - să urci în scara ierarhică. Dacă te vei axa numai pe a face bani, nu vei rezolva nimic. Într-adevăr, la început va trebui să atingi un anumit nivel financiar pentru a primi titlul de Trader. Apoi va trebui să te înscrii în Liga Hanseatică pentru a beneficia de avantajele pe care aceasta ţi le oferă. Următorul pas recomandabil ar fi să devii primarul oraşului respectiv. Aici este o mare problemă. Fiind prins în mecanismul de comerţ, s-ar putea să uiţi faptul că pentru a primi o funcţie importantă ai nevoie şi de contribuţia electoratului. Pe aceasta nu o vei câştiga dacă vei face mici ilegalităţi de genul piraterie sau săparea gropii adversarului. Vă daţi seama că este vorba de Evul Mediu întunecat. Vorbele circulă şi o să fiţi înghiţiţi de amenzi, termenul de popularitate între cetăţeni ne mai intrând în calcul. Adică, şi dacă veţi spune bună-ziua unui om rău famat veţi fi acuzat de activităţi ilegale. Pentru a câştiga respectul populaţiei din oraşul de origine, va trebui să fiţi neprihănit, cum am spus, şi să fiţi foarte atenţi la necesităţile ei. Acestea vor trebui să fie asigurate primele. Populaţia fiecărui oraş este împărţită în trei clase sociale: săraci, medii şi bogaţi. Fiecare dintre aceste categorii sociale are nevoie de anumite produse: cei săraci peşte şi cereale, cei bogaţi haine scumpe, carne şi vinuri, iar cei medii din toate câte un pic. Jocul permite aprecierea gradului de mulţumire al fiecărei părţi printr-un nivel procentual în raport cu 100%. Grija voastră principală va fi aceea de a-i face pe toţi fericiţi. Şi cum fericirea este doar un ideal...

Microscop

Din considerente de gameplay, există şi o modalitate de automatizare a procesului de comerţ. Dacă veţi reuşi să angajaţi un căpitan din Bodegă, veţi avea posibilitatea să creaţi o rută automată pe care respectiva corabie să circule. Câştigurile vor fi în funcţie de rating-ul căpitanului ales. Un coleg de la CHIP, un pasionat al jocurilor care cer mult mai mult decât îndemânare şi reflexe, spunea despre acest aspect că: „Într-adevăr, jocul îţi oferă facilitatea de automatizare a trading-ului. Din păcate, acest lucru funcţionează în fazele incipiente, când piaţa este liberă şi nivelul financiar-economic al concurenţilor este scăzut, iar jucătorul are oricum timp să supravegheze comerţul pe care îl face fiecare navă. Cu timpul însă, datorită creşterii substanţiale a numărului de rute comerciale cel mai des bătute de convoaie aparţinând aceleiaşi concurenţe (convoaiele oferă mult mai multă siguranţă în cazul atacurilor pirate), automatizarea devine complet ineficientă. Ajungi ca de la un oraş la altul să faci profituri de genul o unitate per vânzare/cumpărare. Astfel eşti forţat automat să te extinzi şi către alte domenii de activitate, ceea ce duce la complicarea micromanagementului şi aşa supraîncărcat". Aceste domenii de activitate de care amintea colegul meu

Liga Hanseatică



Liga Hanseatică a fost o organizaţie fondată la mijlocul secolului al XIII-lea cu scopul de a proteja interesele comerciale din zona Mării Baltice şi Mării Nordului. Iniţial, a fost doar o asociere între câţiva mici afacerişti care se ocupau cu comerţul pe mare, ulterior devenind una dintre cele mai mari convenţii comerciale maritime din istoria lumii. Datorită vremurilor şi instabilităţii economice şi sociale, era foarte important să fii membru în cadrul acestei ligi unde se intra foarte greu, numai dacă erai un aşa-numit „patrician", cu o situaţie financiară şi morală deosebită. Se perpetua ideea de aristocraţie antică ce îşi protejează interesele. Practic, ajungând să deţină şi o imensă putere politică, Liga Hanseatică poate fi considerată ca un precursor al Comunităţii Europene actuale. Existenţa şi dezvoltarea aceste ligi a fost posibilă mai ales datorită faptului că în acea perioadă nu era cunoscută decât o mică parte din Africa şi Asia, iar America şi Australia încă nu fuseseră descoperite.

sunt cel de construcții imobiliare sau de alt gen și cel industrial. Pe măsură ce fondurile îți cresc vei avea posibilitatea să contribui la bunăstarea orașului prin construirea de locuințe pentru fiecare categorie socială în parte (de care depinde nivelul chiriilor pe care le vei încasa) și să-ți produci propriile produse pe care să le comercializezi ulterior. Evident, riscul unor asemenea acțiuni este mare și depinde de o serie de parametri pe care îi puteți găsi foarte bine explicați în manualul jocului. Cu timpul veți ajunge un membru de seamă atât al comunității locale, cât și al celei hanseatice. Faima va trece peste mări și țări, ceea ce vă va aduce o serie de avantaje atât politice, cât și financiare, dar și dezavantaje, deoarece „dușmanii nu doarme". Dar nu uitați, ca patrician veți fi pus în situația inevitabilă și necesară de a susține și apăra orașul natal pe proprii dumneavoastră bani, la fel un aspect care comportă prezența obișnuită a celor două tăișuri.

Microlupte

Pe lângă principalele activități amintite anterior, lumea în care trăiți este una dură. Pirații colindă mările cu scopul de a beneficia de gratuitățile oferite de, v-ați prins, piraterie. Jocul dispune de patru clase de nave de transport, fiecare upgrade-abile.

În funcție de nivelul acestui upgrade, dar și de tipul de navă, le veți dota cu armamentul atât de necesar în luptele cu pirații. Apropo, veți purta lupta propriu-zis și la nivel macro cu acești pirați. Jocul oferă această alternativă printr-o simplă intrebare „Will you take this battle?". Dacă veți răspunde afirmativ, harta obișnuită va dispărea și veți fi puși în situația de a juca un RTS. Dacă nu, atunci marinarii vor lupta singuri sau vor încerca să fugă. Apropo, pirații au prostul obicei de a captura corabia atacată, devenind astfel dușmani mai puternici. De aceea vă sugerez să vă vindeți pielea cât de greu se poate sau să fugiți cât vă ține vântul. O altă modalitate este aceea de a intra în convoaie create de alții sau, mai târziu, în cele formate de voi. Convoaiele, chiar dacă oferă protecție, au un mare dezavantaj: profitul obținut este de obicei mai mic decât dacă ai face exact aceeași rută cu o singură corabie.

Această problemă ar putea fi rezolvată prin diversificarea produselor,

Trading goods

Stetin 2577 — 59/500 Office

Goods	Town	Buy	Sell	Office	Ø-price
beer	152	43	41		
cloth		0	450	25	281
fish	18	563	529		
grain	38	147	139		
hemp	11	417	379		
honey	16	146	136		
iron goods	10	867	507	34	285
iron ore	10	924	853		
leather	2	828	458		
meat		0	2028		
pitch	16	36	34		
pottery		0	370		
salt	73	28	28		
skins		0	1454		
spices		0	593		
tiles	88	45	39		
timber	54	67	64		
train oil	30	100	95		
wine		0	477		
wool	5	1513	1192		

1 5 Max X

Lista produselor disponibile pentru comerț

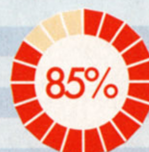
cu condiția să faceți o monitorizare foarte amănunțită a pieței (lucru destul de dificil).

Microconcluzie

Din păcate, în spațiul limitat al acestui articol am aruncat o privire deosebit de generală asupra jocului. Cantitatea de aspecte atinse este infimă în raport cu posibilitățile propriu-zise oferite. Omisiunile și eventualele inadvertențe prezente aici sunt determinate în primul rând de spațiul restrâns și în al doilea rând de modul meu evident subiectiv de a vedea lucrururile. Ca o părere generală, jocul merită fără îndoială toată atenția. Grafica este excelentă, fondul sonor foarte potrivit, iar interfața suficient de funcțională. Rămâne doar problema răbdării. Dacă dispuneți de această calitate, sunteți niște fericiți. Dacă nu, atunci trebuie să mâncați ca mine supă la plic cu paiul oferit de asistenta medicală, doarece mâinile îmi sunt legate de pat. Încă două zile de injecții cu marmeladă și 10 Diazepame și pot pleca acasă. Trăiască Serious Sam și Moto Racer 3. Și vouă: „Vânt din pupa!".

Locke

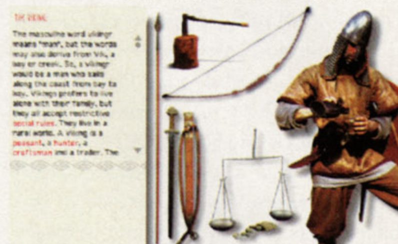
LEVEL	Date tehnice
Titlu	Patrician II
Gen	Economic Sim
Producător	Ascaron GmbH
Distribuitor	Strategy First
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	nu
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	18/20
Sunet	12/15
Gameplay	26/30
Feeling	03/05
Multiplayer	07/10
Storyline	10/10
Impresie	09/10
ON-LINE	www.patricianworld.com



Începutul unei trilogii...




Romantismul zilelor de altădată


Vă spuneam doar că este şi o enciclopedie


Haideţi băieţi! Repede că vine furtuna...

Deja se ştie, când este vorba despre quest-uri istorice, compania franceză Cryo Interactive este cea mai şi cea mai dintre toate. Nu cu mult timp în urmă, Cryo Interactive a semnat un contract cu France Telecom Multimedia, ce prevedea realizarea unei noi trilogii de quest-uri istorice. Primul dintre acestea este Vikings, urmat de Crusaders şi Genesys. Vikings, jocul pe care vi-l voi prezenta în continuare, încearcă să recreeze lumea brutală şi plină de mituri a vechilor vikingi.

Pe scurt...

Eroul povestirii, tânărul Hjalmar, s-a trezit într-o singură noapte fără tată şi fără tron, fiind nevoit să se refugieze la unul din vechii aliaţi, Leif Haraldsson, stăpânitorul ţinuturilor ce formează astăzi Norvegia. Din nefericire, nici noul tutore nu se simte prea bine şi singurul care îl poate salva este un puternic şaman, Eldgrim (n.r. care îndeplineşte şi funcţia de narator). De aici povestea (extrem de liniară de altfel) începe să se încâlcească, deoarece Eldgrim este foarte pretenţios, serviciile lui costând foarte mult, motiv pentru care Hjalmar va fi obligat să îndeplinească o mulţime de sarcini adiţionale până când şamanul va fi mulţumit. Odată Haraldsson vindecat, acesta îl va însoţi pe Hjalmar în regatul natal cu scopul de a-l ajuta să-şi recâştige tronul, numai că sarcina nu va fi tocmai uşoară, de vreme ce toată lumea este convinsă că Hjalmar este asasinul tatălui său.

Generale...

Vikings sparge tiparul cu care Cryo ne obişnuise până acum, în ceea ce priveşte concepţia tehnică a jocurilor sale. Acest fapt se datorează poate şi faptului că a fost făcut de către un alt producător. S-a renunţat la engine-ul SCOL folosit până acum, optându-se pentru unul bazat pe secvenţe cinematice. Toate personajele sunt interpretate de actori filmaţi, fapt ce conferă imaginii mai multă animaţie decât un engine construit în întregime virtual. Adăugaţi la acest lucru zumzetul mulţimii, o pleiadă întreagă de sunete naturale şi, per ansamblu, „feeling"-ul de apartenenţă şi imersiune în acea lume vikingă este complet. Din păcate, jocul, cum spuneam mai devreme, este foarte liniar şi cu dese blocaje când nu descoperi „obiectul potrivit".

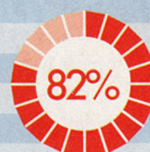
Vikings este un joc istoric extraordinar (o adevărată enciclopedie a vieţii şi culturii nordice), cu câteva puzzle-uri interesante, cu câteva frustrante şi un joc inedit, ca să nu spun ciudat.

Claude


Dans popular viking

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Vikings
Gen	Adventure
Producător	France Telecom Multimedia
Distribuitor	Cryo Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P 133 MHz
Memorie RAM	16 MB
Accelerare 3D	minim 16MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	12/15
Gameplay	23/30
Feeling	05/05
Multiplayer	N/A
Storyline	17/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.ftmultimedia.com



GORKY 17



Ceva e putred în Polonia... și trăiește

După cum observați, LEVEL merge mai departe cu inițiativa de a oferi jocuri full de calitate și vă pune la dispoziție de data aceasta un joc care face onoare oricărei colecții respectabile de jocuri, evident clasice. Gorky 17 este un joc care s-a bucurat de atenția întregii prese mondiale de specialitate și mai ales de atenția gamerilor din toată lumea (în Statele Unite, Gorky 17 a fost lansat sub numele de Odium). Am considerat luna aprilie ca fiind un moment cum nu se poate mai oportun pentru a vă oferi acest titlu de excepție, care se adresează milioanelor de fani ai genului TBS, combinat, desigur, cu elemente RPG și adventure și cu o grafică excelent realizată. Gorky 17 aduce aminte, din anumite puncte de vedere, de Incubation sau de seria X-Com, ceea ce deja spune destul de multe despre genul jocului full pe care îl găsiți luna aceasta în LEVEL. Jocul este producția unui studio polonez - Metropolis Software House.

Gorky-fiction

Povestea care animă jocul vă va purta pe străzile unui oraș pierdut undeva în Polonia, în apropierea unei baze de experimente științifice.

Inițial, problema a apărut la un moment dat al anului 2008 în Rusia și este legată strâns de eșecul și chiar scăparea de sub control ale unor experimente genetice extrem de delicate făcute în baza Gorky 17. Guvernul rus încearcă, desigur, să mușamalizeze întreaga afacere și, pentru ca nu cumva privirile indiscrete ale NATO să ajungă în zona respectivă, se încearcă rezolvarea situației critice prin incendierea cu napalm atât a bazei Gorky 17, cât și a orașului din imediata apropiere.

Dar lucrurile evoluează interesant din momentul în care NATO trimite în 2009 în Polonia un grup de experți (Group One), a cărui misiune este elucidarea misterelor întunecate și a zvonurilor îngrozitoare care circulă printre locuitorii orașului Lubin, aflat lângă o altă bază de experimente. Va fi un nou Gorky 17?

Jucătorul se află la conducerea unui comando (Group Two) compus, inițial, din trei membri, trimis să investigheze dispariția grupului de specialiști menționat mai sus. Obiectivul din Gorky 17 pare destul de simplu... doar pare: evacuarea supraviețuitorilor din Group One, localizarea laboratorului secret și elucidarea misterului din spatele întregii afaceri.

Group Two este un comando cosmopolit, dat fiind că membrii săi sunt de naționalitate diferită: Cole Sullivan, liderul grupului, este un bioinginer canadian specializat în războiul genetic; ceilalți doi specialiști sunt Jarek Owicz, din Polonia (un personaj motivat de țara de origine a jocului) și Thiery Trantigne, din Franța. Ultimii doi alcătuiesc un duo în care nu întârzie să apară replicile umoristice, care au darul de a mai detensiona atmosfera sumbră care domină întreg jocul.

Decorurile din Gorky 17 sunt, după cum vă spuneam, excelent realizate și compun un fundal nemaipomenit pentru tema și acțiunea jocului. Veți fi purtați prin locații sinistre, începând cu portul prin care se face intrarea în oraș, trecând pe străzi pustiite și într-o stare de haos absolut și ajungând până în laboratoarele bazei Gorky 17, unde, în sfârșit, pare să se întrevadă soluția misterului.

Luptă în stil TB

Turn-based - acesta este modul în care se dau toate luptele din Gorky 17 și, puteți sta liniștiți (sau neliniștiți), veți avea parte de suficiente lupte pentru a vă satisface apetitul combativ. Pas de pas veți fi puși în fața pericolului de a vă întâlni cu monștri, creaturi hidoase rezultate în urma experimentelor genetice. Tensiunea va mai fi aplanată între lupte, timp în care veți putea explora zona respectivă și recupera cât se poate de multă muniție și/sau arme noi, răspândite, ascunse și închise în diferite cufere.



O luptă fără prea mari dificultăți. Sau nu?



Intrăm la Euromarket, luăm un suc și ne vedem de Gorky 17

Fiecare luptă vă va așeza față în față cu monștri de mereu alte tipuri, dintre care unul va fi mai puternic decât ceilalți și vă va provoca cele mai multe probleme. Secretul supraviețuirii în Gorky 17 stă în foarte atenta folosire a puterii de foc, în distribuția și primirea cât mai balansată a loviturilor și, nu în ultimul rând, în dezvoltarea personajelor. Aici intervine latura RPG a lui Gorky 17. Toate cele trei personaje (al căror număr va crește pe parcursul jocului, prin „racolarea" altor personaje) își dezvoltă abilitățile în timp, în funcție de modul în care luptă. De pildă, dacă Owicz folosește în repetate rânduri assault rifle-ul, eficiența lui cu această armă va ajunge, în timp, maximă. Desigur, skill-urile personajelor nu se limitează la eficiența folosirii armelor, ci cuprind și alte categorii: defensivă, contraatac, calm, număr de hit point-uri („viața" fiecărui personaj) și chiar noroc. Una din cele mai importante caracteristici ale celor trei membri ai comandoului este abilitatea de a se mișca rapid și pe distanțe mari în timpul luptei (care, vă amintesc, are loc într-un sistem pe ture). Fiecare acțiune costă un anumit număr de unități de mișcare din totalul alocat fiecărui personaj în parte.

Din fericire, spre deosebire de alte jocuri cu lupte pe ture, schimbarea armei sau echiparea unui anumit obiect din inventory, chiar după începerea luptei, nu costă nici o unitate de mișcare, astfel încât abordarea unor tactici diferite de la tură la tură este mult înlesnită.

Monștrii care vă vor sta în cale sunt, după cum spuneam, de mai multe tipuri (printre care se numără „bucurii" precum Grandma - o gigantică insectă, care își poartă progeniturile legate cu lanțuri, și Incubus - o ființă umanoidă cu o înălțime de patru metri și cu un cap enorm de insectă) și fiecare din acestea are anumite puncte forte (unele arme sunt ineficiente împotriva anumitor monștri), compensate însă de vulnerabilitatea la alte arme (de exemplu, dacă gloanțele sunt ineficiente împotriva unui anumit tip de inamic, nu același lucru se poate spune și despre aruncătorul de flăcări când este folosit împotriva aceluiași monstru).

Nu vă faceți iluzii (sau griji) că veți termina prea ușor Gorky 17. AI-ul implementat de producători este suficient de bine pus la punct



Cum spuneam, grafica e chiar artistică

încât să creeze destule probleme comandoului: monștrii vor evita capcanele (butoaie explozibile, de pildă) și vor încerca întotdeauna să îl atace pe cel mai slab personaj aflat sub controlul jucătorului. Totuși, dat fiind că nu prea obișnuiesc să colaboreze și datorită diverselor lor vulnerabilități, inamicii nu sunt imposibil de învins. Asta nu înseamnă că nu veți fi nevoiți să reluați anumite lupte, dacă nu vreți să mergeți mai departe cu doar doi sau chiar cu un singur personaj...

În concluzie, sper să vă placă Gorky 17 cel puțin tot atât de mult pe cât ne-a plăcut și nouă, celor de la LEVEL (K'shu și unii din colegii de la CHIP au terminat Gorky 17 chiar imediat după ce acesta a fost lansat, la sfârșitul lui 1999). Standardul grafic al jocului (personaje compuse din 800 până la 2000 de poligoane, efecte meteo 3D - ploaie, vânt etc., sisteme de particule folosite pentru redarea efectelor armelor) rămâne admirabil chiar și în 2002.

Gata cu vorba. Luați CD-ul, instalați jocul și aveți grijă ce faceți în Gorky 17. Laboratoarele genetice poloneze nu sunt nici pe departe destinații de vacanță. Gear up!

Mike



Foc de shotgun...



... și efect

ATENȚIE! Jocul conține scene de violență și se încadrează în genul horror SF. În cazul jucătorilor cu vârste sub 15 ani este recomandabil acordul părinților pentru a juca Gorky 17. Pentru informații suplimentare vă rugăm să consultați manualul Gorky 17, care este disponibil pe CD.

Colecția continuă!

Knights and Merchants - „The Shattered Kingdom"



Sunteți strategi? Sigur?

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Gorky 17
Gen	TBS/RPG/Adventure
Producător	Metropolis Software House
Distribuitor	Zuxxez Entertainment
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minim 4 MB
ON-LINE	www.zuxxez.com



Mici sfaturi pentru cei ce se încumetă să afle misterele din Myth Drannor

La aproape jumătate de an de la lansare și câteva luni bune de când producătorii și-au reparat gafa imensă strecurată în Installer-ul jocului, Pool of Radiance se bucură în continuare de un imens succes, chiar și în rândurile gamerilor români. Tocmai de aceea o să încerc în continuare să vă ofer câteva mici indicații care sper să vă ajute în incursiunile voastre prin catacombele și ruinele din Myth Drannor.

Party-ul

Înainte de a vedea ce vă așteaptă prin ruinele atât de lăudate ale Myth Drannor-ului va trebui să vă înjghebați un grup de patru eroi aparținând mai multor rase și clase. Pe parcursul expediției veți mai putea culege și alți parteneri pe care îi veți salva prin catacombe (primul dintre aceștia fiind un Sorccerer, iar al doilea un Fighter). Spre deosebire de alte RPG-uri, componența de început a grupului ca și abilitățile fiecărui erou în parte pot avea un efect hotărâtor asupra dificultății misiunii voastre.

Chiar dacă veți putea lua cu voi pe parcurs un Sorccerer, nu strică să începeți și aventura cu un astfel de erou. Doi magi vă vor face viața mult mai ușoară, cu atât mai mult cu cât veți întâlni și destui adversari care dovedesc o rezistență incredibilă în fața armelor fizice. De asemeni un Thief este „must-have", nici să nu vă gândiți să începeți jocul fără să fiți asigurați de serviciile lui. Foarte multe cufere pe care le veți găsi vor fi încuiate și prevăzute cu capcane, astfel încât priceperea unui Thief în dezarmarea și forțarea lor este un atu incontestabil, iar conținutul acelor cufere nu este tocmai de lepădat. În plus, multe uși sunt protejate de capcane și, cum va trebui să treci de ele, este mai bine să le dezarmezi decât să le declanșezi. Nici în luptă Thief-ul nu este de lepădat; de multe ori am reușit să câștig lupte imposibile cu ajutorul lui (are un Sneak Attack formidabil). Pe lângă aceștia doi, vă recomand două personaje de luptă (Barbar, Fighter, Ranger etc.) pentru a forma o primă linie solidă și rezistentă. Eu personal am plecat cu un Barbar și un Ranger. Nu uita să maximizezi pe cât posibil atributele de bază ale fiecărei clase (Strength la Fighter, Dexterity la Thief etc.).

Explorarea

Ocupă cea mai mare parte a timpului de joc... Deși jocul se desfășoară într-o singură zonă, Myth Drannor, aceasta este atât de largă încât veți pierde ore întregi călătorind. Primul lucru pe care trebuie să-l ții minte este să salvezi cât se poate de des. Nu poți știi niciodată peste ce vei da în camera sau holul următor. Deci nu uitați: SAVE, SAVE și iar SAVE! Mai ales dacă ați reușit să faceți ceva important (cum ar fi să câștigați o bătălie).

Deși pe unii acest lucru o să-i cam streseze, totuși explorați orice colțișor, orice ladă, orice butoi, orice dulap... Întotdeauna puteți găsi ceva folositor, iar la începutul jocului nimic nu este de prisos. După cum spuneam și în capitolul anterior, folosiți o clasă cu „simțuri" speciale atunci când cercetați un cufăr sau o ușă (Thief sau Ranger) pentru a descoperi și evita eventualele capcane. Unele uși au geam sau sunt formate din gratii... În acest caz folo-


Totul începe de aici...


Folosirea baricadelor naturale, precum această ușă, pentru a evita un atac pe toate flancurile este o tactică adecvată


Câteodată spațiile mici îți împiedică orice tentativă tactică

sește comanda „Look". Nu de puține ori vei putea vedea ce te așteaptă în spatele ei și te poate salva de la o reîncărcare a jocului.

Spuneam că harta este imensă, are o mulțime de camere și niveluri, încât nu-ți va fi greu deloc să te rătăcești. Și îți va fi cu atât mai greu să-ți amintești pe unde ai văzut ce știu eu ce încăpere a cărei cheie tocmai ai găsit-o sau vreun monstru de care ai nevoie la vreun quest. Din acest motiv, însemnați locurile pe unde treceți și orice lucru care vi se pare important. Pentru aceasta folosiți stegulețele pe care le găsiți în modul „map".

Și ar mai fi un lucru de reținut la acest capitol. Urmăriți cu atenție imaginea situată în colțul din dreapta jos al ecranului ce reprezintă un cort. Dacă este verde atunci odihniți-vă și repetați acest proces ori de câte ori aveți ocazia. Astfel vă veți reface și sănătatea personajelor, dar, mult mai important, și vrăjile magilor.

Lupta

Eh... luptele sunt adevăratul deliciul pentru orice tactician. În primul rând nu uitați că formația este foarte importantă, doar nu vreți ca magii voștri să fie implicați în vreo luptă corp la corp. În afară de aceasta două lucruri trebuie ținute minte:

1. Folosește abilitățile speciale ale personajelor.

2. Folosește slăbiciunile adversarilor.

Orice monstru are anumite caracteristici, care-l fac să fie mai rezistent sau mai slab la un anumit tip de atac. De exemplu, nu încercați niciodată să omorâți un Skeleton cu sulița, în acest caz un ciomag sănătos după ceafă îi va zgudui mult mai serios oscioarele. De aceea aveți grijă să vă echipați personajele cu arme pentru toate tipurile de atac: Range (Bow sau Sling), Crushing (Staff, Mace, Hammer, Club), Piercing (Spear) sau Slashing (Sword, Axe). Chiar dacă în timpul luptei veți fi atacat de tipuri diferite de monștri (ceea ce se va întâmpla destul de des) veți putea schimba arma (shortcut „I" de la Inventory), înainte de atac, astfel încât să puteți specula aceste slăbiciuni ale adversarilor.

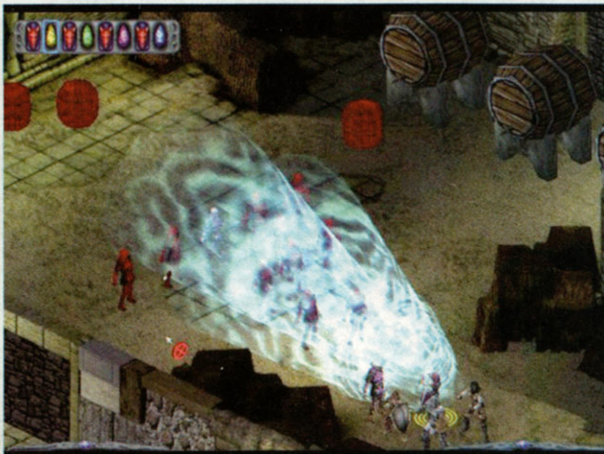
Spuneam mai devreme că trebuie să te folosești de abilitățile speciale ale personajelor. Ca să înțelegeți ce vreau să spun am să folosesc un exemplu clasic. Barbarul are abilitatea Cleave care îi conferă un atac în plus în cazul în care a reușit să omoare adversarul cu ultima sa lovitură. Pentru a vă folosi de această abilitate introduceți Barbarul în mijlocul adversarilor și folosiți celelalte personaje pentru a slăbi monștrii suficient de mult ca Barbarul să-i poată omorî dintr-o singură lovitură. Nu uitați de Sneak Attack-ul Thief-ului, care este o lovitură formidabilă. Pentru a reuși un asemenea atac, Thief-ul trebuie să se afle în spatele sau în flancul adversarului, iar acesta trebuie să fie concentrat pe alt membru al grupului tău. Un mag cu Combat Casting este o adevărată mană cerească, deoarece el își poate folosi magiile chiar și când este implicat într-o luptă corp la corp.

Magii și arcașii trebuie să stea neapărat departe de luptă pentru a-și putea folosi calitățile. În momentul în care un luptător de „melee" se află lângă aceștia, orice atac încercat (în afară de Melee Attack) se poate solda cu o ripostă serioasă din partea adversarului. De aceea, atunci când te confrunți cu magi sau arcași încearcă să-ți duci cât mai repede un luptător lângă ei pentru a-i obliga să lupte corp la corp (unde sunt mult inferiori). Ranger-ul și Barbar-ul se deplasează mai mult decât alte personaje – fiind indicați pentru astfel de „incursiuni" în linia a doua inamică.

Cu speranța că aceste mici sfaturi v-au fost de ajutor, închei aici și vă las în compania eroilor din Myth Drannor.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Pool of Radiance II
Gen	RPG
Producător	SSI
Distribuitor	Ubisoft Entertainment
Ofertant	Ubisoft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P II 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.poolofradiance.com


Avantajele Combat Casting-ului și ale magiilor ce afectează pe arie


Aranjarea eroilor în formație pare anevoioasă, dar extrem de utilă



No, dragilor, vă salut și eu. În sfârșit, a venit vremea să mă fac și eu cât de cât cunoscut printre voi. Nu sunt eu cine știe ce, deh, omu' de la hardware, dar înainte de a vă scrie vouă acele câteva rânduri în LEVEL pot să zic că am avut și eu o viață gameristică. Nu prea cine știe ce, dar a fost. Dacă mă uit în jurul meu prin redacție, se pare că am totuși onoarea de a încheia acest capitol din frumoasa serie a Game Universurilor nostre, pe care unii dintre noi probabil le-au trăit cu o oarece intensitate de-a lungul anilor din „tinerețe". Dar să revenim la cel ce vă scrie în acest moment.

Titlu:	Bogdan zis și BogdanS
Gen:	După ultimele teste am dedus rezultatul: masculin
Producător:	MyParentz Co.
Data apariției:	pe la mijlocu' lui '80
Procesor:	I realy need a cooler...
Memorie:	de scurtă durată

NOTA:

Look:	„who's talking" vorba lui Dr. Alban
Sunet:	care a șterpelit woofer-ul mă ???
Gameplay:	depinde de joc... mai agresiv sau foarte visător.
Feeling:	shofty
Impresie:	aaaa, about what?

De la începuturi...

Acu' să nu credeți că am să încep să vă înșir evenimentele de la daci și romani sau nu știu ce alt eveniment din acea vreme. Am să derulez „fast" peste perioada respectivă și să dau un „stop" & „play" la filmul vieții mele care începe undeva prin sec. XX anume pe la anul 1980, când se făcea ca eu să văd lumina zilei într-o noapte, undeva în nordul țării. Toate bune și frumoase. Din câte am auzit, am avut o greutate normală. Cu alte cuvinte pășisem cu dreptul în această lume „reală", ca să-i zic așa. Anii au trecut, și eu am crescut, și am crescut, vorba aia, într-un an cât alții în 3, dar nu asta e important. Important e momentul în care am luat contact cu lumea fantastică, a jocurilor. De aici începe să se repete, deja a devenit un clișeu: „Am văzut primul HC sau orice altă sculă la un prieten. Și mi-a plăcut așa de tare ce se juca ăla că am făcut și eu cerere la forurile superioare că vreau și eu. Dar soarta... bla bla ca într-un final să se întâmple miracolul." Bucata asta ar cam fi valabilă pentru toată lumea, sau dacă nu pentru o oarecare majoritate. Într-adevăr, am văzut și m-am jucat pentru prima oară pe un HC la un prieten și sincer, hmmm, nu prea m-a încălzit chestia asta. Probabil că el avea un TV mic și alb-negru. În fine. Să mai trecem peste o perioadă nu prea lungă. Stop – momentul în care părinții mei îmi iau prima consolă TV. Eu așa am început să joc la modul serios. Era o consolă (pe care o am și acum, în perfectă stare de funcționare) Super Nintendo. Am montat cablurile la TV și am început cu începutul. Primul joc care evident însoțea și „package-ul" se numea Super Mario Bros. Și am început frumoasa aventură plină de peripeții în salvarea frumoasei prințese Toadstol (parcă), din mâinile urâtului Bowser (asta fiind un balaur). Am stat și „muncit" la asta o bună bucată de vreme (aproape zi și noapte). Mai luam câte un nivel de la început, mai făcem câte un cooperativ cu Luigi, ca în final să dau nas în nas cu urâtul dinozaur și după bătălii crâncene să îl pun liniștit cu botul pe labe și să mă lase să îl căsătoresc pe Mario cu frumoasa printesă. Uauuuu ce vremuri...

După acesta au mai urmat o serie destul de mare de joace care mai de care mai interesante.

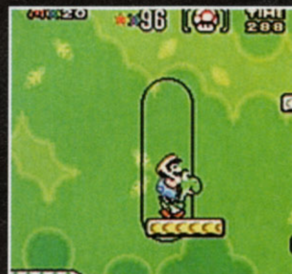

Another prison, another world



El-Harib al-BogdanS



Blaskowicz, tu ești?


Mario și Yoschi prin... verde



Blizzard a făcut un lucru bun: Warcraft 2...



... şi încă unul, mai bun: Starcraft

Momentul culminant...

A fost acela când am dat de primul PC. Asta se întâmpla înainte de a începe primul an de liceu. Vorba aia, am dat admiterea la Informatică şi băiatul avea nevoie de „instrumente" de lucru şi experimente. Aşadar, mi-am achiziţionat un PC, vârf de lance la vremea aia - un 486 DX2 la 66 MHz. Nici acum şi nici peste 100 de ani nu aş putea uita prin câte am trecut împreună. Evident, l-am luat, dar habar nu aveam de el, nici macar cum se „bagă" o dischetă în unitate. Şi stai, mă nene, şi munciloreşte-l, citeşte cărţi şi învaţă Windows 3.11 pentru work grupuri. Nu a durat multă vreme până când, în curiozitatea mea, să îi fac SO varză. Atunci, ca orice beginner, am chemat un „meseriaş", să vină să îmi repare si mie calculatorul, pentru că pe faţa mea erau culorile semaforului, de teamă că l-am stricat. Vine şi nenea meseriaşu' şi îmi reinstalează tot ce aveam şi eu pe acolo. Dar spre final, când credeam că a terminat, scoate dintr-un buzunar de la haină o ditamai cutie cu dischete. După aia am aflat că erau pline cu jocuri. H3h3, bucuria mea - „No more paintbrush!!!" De aici a început distracţia. Mi le-a copiat pe imensul HDD de 270 MB, unul câte unul, în binecunoscutul director Games. La vremea aceea mi se părea un adevărat proces tehnologic copierea efectivă a informaţiilor pe harddisk. Trecând şi peste asta, evident luând notiţele absolut necesare, am purces la joc. Primul pe care am pus mâna a fost Another World, „fabricat" de către cei de la Delphine Software. Era ceva... nu ştiu cum să vă explic, ceva incredibil. Mi se păreau toate parcă luate din realitate - povestea unui profesor care a reusit să inventeze fel de fel de fenomene şi trebuia să elucideze mistere şi să impuşte diverse animăluţe. Ţin minte că m-am înţepenit în nu ştiu eu ce lagăre pe acolo şi nu am reuşit să îl termin. Oricum, trăiesc cu ideea că nu mai aveam mult şi îl terminam. Dar probabil acela era un bug de joc. Nu mai reţin exact. După această experienţă a urmat şi Prince of Persia, un joc care se încadra perfect în imaginea creată de jocul aterior. Zile sau mai bine zis week-end-uri „pierdute" şi cu acesta. Nopţile nu prea îmi permiteam să le pierd; mai auzeam câte o strigătură din camera de alături care suna mai degrabă a poruncă „ Bogdaneee, mai lasă ăla şi treci la culcare!!!" Of-of... Mai cu nervi, mai cu speranţa zilei de mâine când voi putea să îmi continuu activitatea, mă dezlipeam destul de greu de tastatură.



Rapid... viteză... x000 km/h

Vorbeam de dezlipit de tastatură şi ochi bulbucaţi de oboseală?? Să vedeţi show şi mulţumire sufletească când am dat de Wolfenstein 3D. Nu îmi venea să cred. Ţin minte că văzusem la TV un documentar despre o echipă de graficieni 3D din state. Aceştia prezentau secvenţe din lucrările lor. Era super. Jocul asta chiar m-a apropiat trup şi suflet de PC. Era pentru prima oară când aveam o asemenea perspectivă asupra imaginilor. Nu după foarte multă vreme am început să merg şi la şcoală (după vacanţă, ce credeaţi?) Clasa a 9-a, un bobocel pregătit să descopere noi stagii ale acestei vieţi. Am început să îmi cunosc noii colegi şi am încercat să vorbesc cu ei despre domeniul cu care ne-am legat la cap: Informatica. Cel mai fun lucru erau orele de laborator. Deşi lucram pe nişte sisteme cu procuri ce nu depăşeau 286, era distracţie. Abia



Duke, protectorul mediului înconjurător



We're doomed.

Nu-i fatality... încă



!Strike-Counter place Îmi (cu arma în stânga)

aşteptam pauzele să plece profa' la o cafea şi noi să închidem aşa, într-un sictir, Turbo Pascal-ul şi să trecem să căutăm joace prin HDD. După căutări, care de cele mai multe ori aveau rezultate de izbândă (vă zic şi de ce), îi dădeam bătaie. Credeţi că jocurile erau frumos puse în directorul rădăcină şi ziceau „Hai, deschide-mă!" sau alte chestii dintr-astea??? Ei bine, vă înşelaţi. Unele dintre ele erau chiar atât de bine „camuflate" de către colegii din clasele mai mari că îţi trebuia şi o oră să cauţi... şi tot nu găseai. Sistemul era simplu. Erau arhivate şi apoi redenumite. Aşa se face că un joc cum ar fi supaplex.arj devenea ceva de genul ecuatie.pas. Ei? Ce ziceţi? Nu le mai găsea profesoara nici dacă vroia. Noi, cum le găseam?? Ceream pont-uri de la colegii mai mari. Să vezi acolo târguieli şi înţelegeri peste înţelegeri. Cum intram în laborator îi întrebam pe cei mari îi întrebam: jocuri sunt? Nu mai conta nici chiar faptul dacă era sau nu curent la prize. În fine, abia aşteptam să scriem în consolă: ren proiect.pas wolf.arj urmată de arj e wolf.arj. Unii dintre voi poate vă mai aduceţi aminte de acele vremuri. Eu unul le trăiesc parcă şi acum, cu teama că venea profesoara, cu explicaţiile pentru faptul că PC-ul se reseta aşa din senin, plus multe alte amintiri... Nu vă mai zic, problemele cu viruşii... uauuu, îmi mâncau zilele şi nervii. Când ţi-era lumea mai dragă începea un Tbav, de exemplu, să urle că nu ştiu ce fişier este infectat cu OneHalf nu ştiu ce versiune. Şi uite aşa vremea trecea, jocurile tot curgeau prin calculatorul meu care începea să mai dea şi el, săracuţul, semne de oboseală. Se cerea neapărat un upgrade. Nu mai conta de care, de memorie, de creier, eventual o donaţie de sânge, de care o fi, numai să fie. Am făcut eu cum am făcut şi mi-am mai luat în timp ceva memorie... RAM plus un CD-rom şi o placă de sunet. Nu vă explic cum arătau feţele părinţilor mei când m-au surprins pe mine „înfipt" până la coate în carcasa calculatorului. Deşi aveam joace gârlă, pe mine mă atrăgeau acum cu totul şi cu totul alte „meleaguri" Evident, la o asemenea fază, eu m-am ales cu o pedeapsă. „Nu mai pui mâna pe calculatorul ala... nu ştiu câtă vreme". Şi într-un fel aveau dreptate. Au dat o droaie de bani adunaţi cu sudoarea frunţii ca eu să stric totul cu o mişcare greşită de şurubelniţă. Deşi pedepsit, tot nu mă puteam abţine. Mă atrăgea efectiv ca un magnet. Mă furnicau degeţelele. Şi uite aşa, mai pe ascuns, învăţam eu hardware.

Practica, bat-o vina

Gata, mi s-a pus pata. Eram de nerecuperat. Îmi plăcea la nebunie. Aşa am ajuns să studiez care e şpilu' cu aproape toate componenetele dintr-un computer. Ziua mă documentam din cărţi, iar mai spre seară meşteream efectiv prin cutia fermecată... Nu au mai avut ai mei ce să îmi mai facă, eram bolnav... probabil că au şi avut încredere în mine. De fiecare dată când puneam carapacea la loc, spre surprinderea lor calculatorul ăla mai şi pornea. Deja aveam mână liberă la acest capitol. Poate şi de asta practic ceea ce practic. Hardware.

Staţi aşa, acum o să ziceţi că eu nu am mai jucat nimic?? Ei bine, nu am renunţat nici la acest capitol. Nu mai jucam tot aşa intens însă... jucam. Să revenim la era Doom-ului. De prima versiune nu prea am avut timp să mă ocup (cu şcoala, alea alea), însă când a venit vorba de Doom 2 situaţia a stat cu totul şi cu totul altfel. Am făcut rost de el în două zile de la lansare. Nu tu legea drepturilor de autor, nu tu bătăi de cap – totul era posibil. Nu ştiu cum aţi simţit voi acel joc, însă pe mine mă „prinsese" destul de bine. L-am terminat şi pe acesta... one more plz. Şi au mai urmat o gaşcă de joace care mai de care mai tari, până am dat de Duke Nukem. Aici situaţia e, din nou, altfel. Dacă nu acţiunea în sine, cel puţin grafica şi senzaţiile mă făceau să mă simt ca un mic erou american. Şi nu pot să uit scenele şi filmuleţele dintre unele niveluri. Era un fel de amestec între durul şi sângerosul erou care împuşca tot ce mişca în jurul lui (mai puţin



Tablă şi dantelă - recomandat 18+



domnișoarele respective, știți la ce mă refer) și fazele super nostime pe care le făcea în anumite situații. Evident l-am terminat cu o adevărată plăcere, dar cu un iz de sadism în venă. Au mai urmat iarăși o gașcă de jocuri, cum ar fi Batman, Bi Fi - Action In Hollywood, Epic Pinball, Grand Prix-uri. Aha, și dacă tot am amintit de joace cu mașini, să vă zic și de Hi Octane, celebrul joc în care concurezi cu diferite vehicule futuriste și ai posibilitatea să îți împuști adversarii fără nici o jenă. Păcat totuși că a adurat atât de puțin, campionatele erau într-adevăr cool. Am mai jucat și fighter-e, cap de serie fiind clasa Mortal Kombat. Săracuța tastatură, cât a mai avut de suferit în acea perioadă. Mai ales că mai și jucam cu un amic al meu. Stăteam amândoi și ne băteam ca „chiorii" zile întregi.

Și uite că mi-am adus aminte de un alt joc pe care nu foarte multă lume a avut ocazia să îl vadă. Se numește Metal & Lace - The Battle of The Robo Babes. Dacă încă nu v-ați dat seama cu ce se mănâncă, vă zic eu. Este un fighter mai deocheat. Bătălii între roboți. „Hmm, o să ziceți, nimic incredibil." Dar vine și continuarea - dacă ați ști ce se găsește sub acele armuri cred că vă veți schimba părerea... Să vă zic?? Se găsesc minunate... prezențe feminine. Și dacă știi să le „mânuiești", adică să te bați cu roboții, vei avea parte de o adevărate galerie de „surprize". Asta evident în varianta pentru cei peste 18 ani. Pentru ceilalți însă exista și o variantă mai cu pătrățel roșu...

Prin fața ochilor mei s-au mai perindat și jocuri de genul Operation Wolf, Prehistorik 1 și 2, Jazz Jack Rabit, dar și cele cu tentă mai grea gen Heretic, Hexen sau Descent. Toate în variantele 1 și 2, la care este cazul. Îmi aduc aminte de una din excursiile mele până la București, pentru CERF. Asta se întâmpla prin nouăzeci și ceva. Acolo am avut ocazia să „testez" pe atunci proaspăt lansatul Descent 2 cu ochelari 3D. Senzația era incredibilă. Efectele erau așa de bine realizate încât ziceai că ești chiar în acel „enviroment". Dar, stați să vedeți senzații tari după ce mi-am dat jos casca (asta după vreo 3 ore de jucat încontinuu). Mă clătinam de colo colo de parcă aș fi băut 1 buc. sticlă de votcă. Asta era senzația, că oricum eu nu prea folosesc asemenea „licori" magice. Eram complet amețit. Tot timpul aveam senzația că aeroportul Băneasa se învârtea în jurul meu. Noroc cu niște prieteni care mă țineau de mânuțe, să nu cumva să aterizez forțat printr-un stand de pe acolo. Ajuns acasă, vă dați seama, am avut ce povesti la colegi. Și jocurile nu s-au terminat. A urmat pachețelul de la Blizzard. Warcraft, dar în special Warcraft 2, jucat până nu a mai rămas nici o rasă nedevorată. Nu că erau foarte multe, dar mi-a luat ceva vreme. Bomba însă a venit mai târziu, odată cu lansarea seriei Starcraft. Am jucat până la autodistrugere, deocamdată în single player. La modul multi player am început să îl joc la modul serios când am intrat la facultate și, evident, am primit cazare într-un cămin studențesc. Atunci am făcut un „join on lan" și a început distrugerea. Nopți pierdute (nici nu le mai știu numărul), nervi tociți, injurii, campanii și concursuri peste concursuri. Asta se întâmplă din anul I și până în zilele astea. Numai că acum, cu Internetul ăsta, să vedeți bătălii cu coreenii. Este incredibil. Stăteam eu și colegii mei să batem la ei ca la scuturat de nuci. Din nou nopți, zile, săptămâni de nesomn și mișcări teleghidate între cămin și redacție... Mai erau momente când mă mai lua Mike de câte o aripă și mă trimitea acasă să dorm. Însă numai somn nu făceam când ajungeam. Toate astea au durat o bună bucată de vreme, până am dat și de CS. Hai cu 4-3-ul la împuscat de teroriști. Iară nervi, iară mouși distruși, tastaturi lipite... În paralel cu asta mai jucam și altele, pentru că nu se mai putea. Trebuia să îmi reglez fusul orar. Eu funcționam acum mai bine pe ora Americii decât cea a Bucureștiului. În acest moment pot să zic că sunt cât de cât vindecat. Nu garantez pentru ce perioadă, că tocmai m-am apucat de Medal Of Honor, însă viitorul... Mai bine termin aici cu toată minipovestea asta, nu de alta, dar mie îmi trebuie cel puțin 8-9 numere de revistă să povestesc prin tot ce am trecut eu și prietenul meu, calculatorul. A! - să vă mai zic ceva. A! - nu, mai bine las pe data viitoare. Și dacă tot am încheiat această rubrică vă mulțumesc, în numele meu și al redacției, pentru atenția și răbdarea de care ați dat dovadă în citirea acestor câteva rânduri din viața noastră, mai mult sau mai puțin minunată.

Cu respect,

BogdanS

P.S. Ha, și tot nu vă zic de la ce vine „S"-ul de la sfârșitul numelui...



Muzeul satului după incendiu (Commandos)



O proaspătă iubire

NEWS

Counter Strike 1.4 Beta-test

După cum ştiţi se lucrează de un timp la Counter Strike 1.4, aşa că era şi timpul ca beta-testul să înceapă. Acesta este public şi pentru a putea şi voi contribui, veţi fi nevoiţi să executaţi cu amănuntul mai mulţi paşi. Astfel, în prima fază va trebui să download-aţi două fişiere pe care le găsiţi la adresa de mai jos. După ce le-aţi instalat, setup-ul vă va cere să folosiţi keygenerator-ul pentru a obţine aşa numitul „special offer key". Folosiţi-vă adresa de e-mail ca username, iar după aceea creaţi-vă un login împreună cu key-ul pentru a porni setup-ul. Astfel vă veţi putea înscrie pentru beta-test-ul C.S. 1.4. În a doua fază veţi download-a un „footprint", după care veţi putea accesa oricare dintre serverele folosite pentru beta-test. Fiţi atenţi însă că întreg jocul va fi download-at de pe primul server pe care îl alegeţi pentru a juca, deci nu cred că cei cu dial-up vor avea prea mult succes. Sunteţi aşteptaţi cu toţii



pentru a creşte numărul beta-test-erilor Valve Software. O asemenea onoare va necesita cu siguranţă prezenţa în cadrul PC-urilor voastre a unei versiuni cât mai originale de Half-Life. Dacă nu dispuneţi de ea, puteţi download-a de pe acelaşi server o versiune de pentru că este pus la dispoziţe pe perioada beta-testului alături de versiunile update-uite ale TFC, DoD, şi Tracke. Un mic amănunt: fără acestea nu veţi putea efectua beta-testul. Vă urez sincer bandă largă!

ON-LINE csnation.counter-strike.net



CONUNDRUM 2

Printre ruinele Egiptului Antic

După cum ştiţi, eu sunt cel care colindă Internetul cu scopul declarat de a depăşi complexele legate de vârstă pe care Half-Life-ul e îndreptăţit să le aibă. Având o asemenea misiune nobilă, este foarte clar că voi face totul pentru ca cimitirul să devină loc de joacă şi morţii fericiţi că-s morţi, acolo la ei în teritoriu.

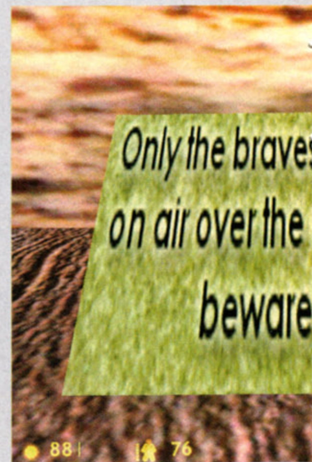
Cum orice doi are un unu dar nu şi invers, Conundrum 1 nu are valoare prea mare din punct de vedere educaţional, totul fiind aproape identic cu Half-Life, mai puţin calitatea. Singurul lui merit este „ideea" care s-a pomenit folosită mult mai bine în doiul de după unu.

Bine c-ai venit!

Aşa este primit marele Freeman când pătrunde pe o anumită cale în centrul de cercetări care sincer habar n-am cu ce se ocupa. E timpul să salveze pentru a câta oară situaţia? A cincea, a şasea? Nimeni nu mai ştie, nici măcar el. Cert e că ori de câte ori se întâmplă ceva, ori de câte ori oamenii de ştiinţă o dau la mare artă în bară, tăticul Freeman trebuie să se murdărească pe mâini. Şi aici este aproximativ acelaşi lucru, cu deosebirea că nu trebuie să omori decât vreo 20 de alieni în tot MOD-ul. În rest tot ce ai de făcut este să dezlegi o grămadă de puzzle-uri create de



Artă şi cultură, dar nu pentru mult timp



Numai noi putem călca în...

egiptenii vechi, cunoscători ai limbii engleze. Cu alte cuvinte, după ce am văzut că Dl. F. este un dur, un Chuck Noris al întâlnirilor de gradul 3, un Eminescu al armelor Hi Tech, acum e timpul să îl testăm din punct de vedere IQ. Și aiureala începe. În primul rând trebuie să te obișnuiești cu clima. Perioada de acomodare este piperată cu party-uri și cercetătoare care mai de care mai costumate, surprize guvernamentale, dansuri în cerc și perinița, cursuri de psihologie a omului de știință în situații limită și cursuri de situații limită pentru omul de știință. Din păcate, se pare că profilul cercetătorului nu permite prea multe influențe exterioare, cei 7 ani de acasă neavând nimic de-a face cu asta. Textul atât de evident „Aaaaaaaaaaaa, we are doomed!!!" poate fi analizat în toate felurile fără a se obține nimic, în cazul acesta fiind vorba de o excepție clară de la regula „Aparențele înșeală". Omul pur și simplu este disperat, ceea ce nu vă doresc și vouă. Totuși, din această comunitate de „Unde mi-s ochelarii prin care mă uit acum" un specimen cu nume sugestiv, Free-man, a avut prezența de spirit să spună „Eu nu renunț, eu fug". Revenind la perioada de acomodare, pot să vă asigur că acest OM nu renunță și nici nu consumă băuturi alcoolice, ceea ce vă doresc și vouă precum și mie.

Du-te și descurcă-te

Însă ca la un semn și mai ales datorită faptului că după atâtea misiuni încheiate cu succes nimeni nu crede că voinicul ăsta poate face ceva, armata va reacționa cu siguranță contra. Însă eu zic să lăsăm viitorul să decidă. Cert este că va trebui să treceți pas cu pas de fiecare nivel în parte ținând cont, bineînțeles, de hint-urile pe care vi le dau tot felul de inscripții. Pot să vă asigur că nu este mare lucru, adică am făcut testul pe Serious Sam și Duke Nukem și amândoi s-au descurcat de minune. În concluzie, i-am premiat cu câte o Albă ca Zăpada, versiune demo, dar complet funcțională. Așa că nu vă temeți decât de câte un monstru care apare pe aici pe colo, dar și de aceștia se trece ușor. Cum? Păi, se pornește MOD-ul cu instrucțiunea „-dev" și apoi de la consolă tastați liniștiți „/god" și totul va merge de la sine. Dacă nu veți reuși așa, atunci e clar, ar trebui să consultați vreo 3500 de medici pentru ca să vă rezolvați problemele. La mine a mers de la început pentru că în speță nu prea contează. Dacă nu te duce capul să înțelegi faptul că mod-ul ăsta e un fel de Indiana Jones, atunci mai bine lasă-l pentru alții care știu să aprecieze faptul că plictiseala dată de activitate este incomparabil mai bună decât cea dată de inactivitate. Eu sper că v-a plăcut filmul Lord of The Rings pentru că e un film care merită spre deosebire de alte lucruri și mai ales...

Din alt unghi

Schimbând perspectiva, pot spune că grafica este un dram superioară celei din Half Life, ceea ce putem trece cu vederea, mai ales din obișnuință. Jocul ăsta, în afară de puzzle-urile lui interminabile, n-are absolut nimic deosebit, nici arme, nici extratereștri, nici intratereștri sau alte orătănii. Tot ce are pozitiv este faptul că, în măsura în care texturile nu arată ca fondul de Windows cu brick în tile, peisajele sunt frumoase, chiar inspirate. Dar tot mai bine e la țară, pentru că acolo mai și miroase. Dat fiind faptul că printr-un joc al sorții nu mai am absolut nici un unghi de privire, e timpul să îmi frâng elanul creator și să revin la vechea filozofie a statului degeaba sau statului (care este o activitate și instituție în sine). Totuși, pentru că lenea mă cuprinde, vă sugerez să încercați jocul măcar așa, ca fapt divers. Poate chiar o să vă placă. Indiferent ce faceți, nu trebuie să vă simțiți vinovați și nici să nu vă fie rușine. Eu nu mă simt.

Locke

ON-LINE planethalflife.com/conundrum/





Nu trebuia să-l linșez pe egiptolog

NEWS

Desert Crisis 1.01

Probabil ați auzit de un mod de Half Life numit Desert Crisis care promitea tot felul de lucruri fanastice de genul modificării parametrilor skin-ului în o mie de feluri. A rămas doar o promisiune plină de bug-uri și aproape imposibil de jucat. Iată că acum la versiunea 1.01 se anunță un potențial candidat pentru Panoul de Onoare al MOD-urilor deoarece are cel mai bun GUI creat vreodată. Este gen team-play, cele două echipe fiind USA și UP-KO (United Peace-Keeping Operation). Vă spun sincer că citind despre ele se arată a fi un mod deosebit de interesant care merită atenție. De aceea ar fi recomandabil să-i vizitați site-ul.



ON-LINE www.desertcrisis.com

Niflheim: Souls feast

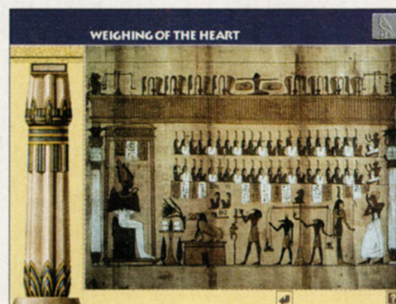
Exploatând plini de imaginație elemente din vreo 20 de legende europene și folosind toate ideile unui mai vechi shooter apărut în 2000 și produs de Mistic Software, iată că un nou mod de Quake a căpătat o formă beta. Vei avea rolul șefei ladului cunoscută și ca Mistress of the cold wastelands of Hell. Din această perspectivă vei încerca să fugi de acolo pentru că Înaltul Comandament te-a făcut prizoniera propriei șefii. Așa că tot ce îți rămâne de făcut este să-i distrugi pe toți cei care îndrăznesc să îți stea în cale.



ON-LINE www.planetquake.com/nifleheim





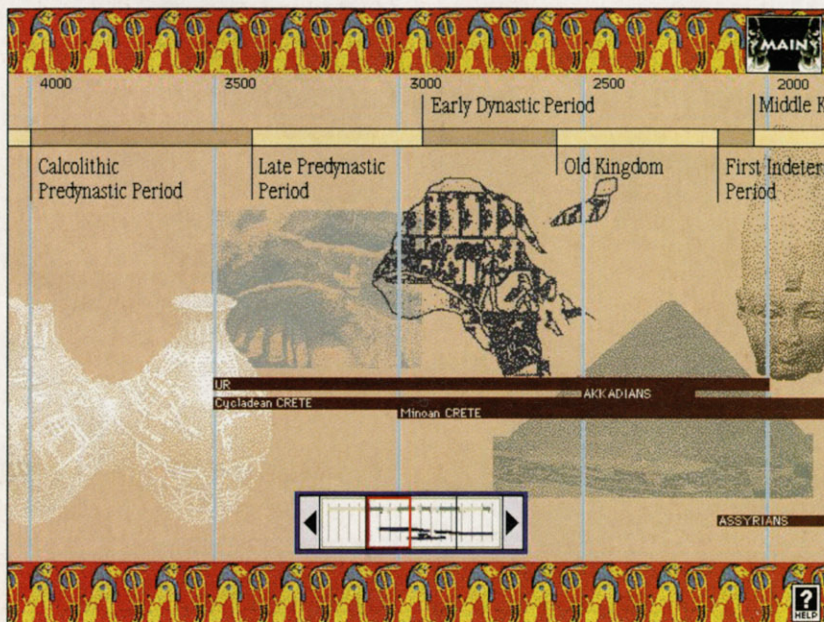


Sunt foarte bucuros să am în față încă un produs al GSP, firmă despre ale cărei realizări multimedia am avut în general cuvinte de laudă în paginile revistei noastre. Din seria de călătorie (Travel Series), a ajuns la mine un CD numit Discover Egypt, care m-a lăsat pur și simplu cu gura căscată.

Ceea ce m-a uimit dintr-un bun început a fost felul în care totul nu mai avea un sfârșit. Adică, pornind a explora acest produs multimedia prin intrarea în secțiunea de Timeline a CD-ului, am dat un clic pe zona Egiptului Preistoric. Ei bine, închipuiți-vă că din fereastra cu imagini și explicații care s-a deschis am ajuns departe, foarte departe, atât geografic, dar și în timp.

Iar asta pentru că Discover Egypt este o minune a hyperlink-ului, a legăturilor de tot felul dintre elementele ce constituie materialul său documentar și de imagine. Practic, în fiecare text sunt atâtea cuvinte care te duc în alte ferestre explicative sau pur și simplu conexe subiectului, încât nu te mai saturi citind și privind. Din fericire, butoane de Next, Previous și Back fac totul cât mai ușor de parcurs, ajutând la revenirea în rădăcina de la care se desface un întreg arbore al cunoașterii Egiptului Antic. Și, tot din fericire, structura de legături între elementele „hypertextuale" ale prezentului CD este una din cele mai „sănătoase" sub aspect logic din tot ce am văzut până acum în acest domeniu.

Asta înseamnă că nu există link-uri care nu funcționează, cele existente îmbinându-se perfect, indiferent de secțiunea din Discover Egypt căreia îi aparțin.



Ca o culme a hyperlink-ului, am descoperit că acest procedeu este aplicat în Discover Egypt inclusiv în imagini. Spre exemplu, în poza scenei cântăririi inimii celui decedat, în momentul judecării acestuia post-mortem, plimbându-mi mouse-ul peste imagine am observat că forma cursorului acestuia se schimbă deasupra figurii lui Anubis. Dau clic, și ce credeți că se întâmplă? Se deschide o fereastră ce conținea date despre acest zeu egiptean. La fel mi s-a întâmplat și cu figura lui Amon.

Evident, Discover Egypt nu înseamnă numai o foarte bine concepută structură de hyperlink. Aceasta este numai un instrument de explorare a unei cantități impresionante de informații despre Egiptul Antic, fie acestea scrise sau sub formă de imagini, filme sau reconstitiri 3D dinamice. De altfel, explicația seriozității și minuțiozității evidente cu care a fost realizat Discover Egypt a venit în momentul în care dai un clic pe butonul de Credits. Atunci mi-am dat seama că Discover Egypt este produs în Europa, de către un colectiv alcătuit în mare parte din specialiști italieni. Vă rog să mă credeți, nu arunc o vorbă în vânt când spun că prefer produsele multimedia europene...

Mi-a plăcut foarte mult acest Discover Egypt, mai ales că are și o muzică de fundal foarte plăcută, ce te îndeamnă către visare înfiorată la minunile unui trecut pe care mai putem doar să ni-l imaginăm. Iar produsul GSP ne ajutăm să ni-l imaginăm cât mai exact.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	GSP Ltd.
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ON-LINE	www.gsp.cc

Catz 4 şi Dogz 4

Înmulţiţi, creşteţi, antrenaţi şi iubiţi oarece prieteni patrupezi!

Apoi, avantajele de a avea de-a face cu un animal aflat pe monitorul PC-ului vostru sunt mai mult decât limpezi. Animalul virtual nu muşcă, nu zgârie, iar până la inventarea plăcii de mirosuri, îşi cam poate lăsa resturile metabolice pe oriunde, că nu se simte. Iar dacă vi se pare că fiara latră în exces sau miorlăie prea sinistru din motive de anotimp propice împerecherii, o simplă manevră din butonul de volum al sistemului vostru audio va rezolva şi această problemă.

Iată, deci, celebra serie Catz (şi Dogz) ajungând la cea de-a patra versiune! Se vede treaba că genul acesta de joc are succes, şi se pare că va avea în continuare, dacă este să judecăm lucrurile după cum se prezintă acest al patrulea episod.

Aveţi la dispoziţie 10 rase din care vă puteţi alege pisica sau cîinele pe care să-l adoptaţi. Acestea se pot înmulţi, dacă le aduceţi şi o pereche potrivită, astfel încât veţi putea avea o grămadă de urmaşi, de care, însă, va trebui să aveţi grijă. Interesant este faptul că se poate creea un arbore genealogic al fiecărui exemplar, mergând până la opt generaţii în urmă.

Animăluţele voastre au mare nevoie de joacă şi de mişcare, aşa că în Catz 4 şi Dogz 4 veţi avea multe scene în care acestea pot evolua. Aş enumera aici: The Gypsy Circus, The Arabian Palace, The Wild West, The Winter Wonderland, The South Seas Island. În cazul în care doriţi să adăugaţi scene noi la cele deja existente, este disponibil un Play Scene Editor. Cu acesta puteţi chiar folosi fotografii proprii pentru crearea scenelor virtuale, eventual chiar ale grădinii sau casei voastre.

Bineînţeles, în această versiune veţi găsi, pe deasupra, şi noi costume, accesorii şi jucării cu care vă puteţi încânta petz-urile virtuale. Iar dacă veţi ajunge în posesia ambelor jocuri, atât a Catz 4 cât şi a Dogz 4, veţi putea să le faceţi cunoştinţă pisicilor voastre cu câinii voştri, existând posibilitatea de a unifica cele două grupuri de petz-uri!

Sau poate vreţi să vă scoateţi animalele în lume, pe Internet... Oricare ar fi opţiunile voastre, veţi petrece cu siguranţă momente plăcute în compania câinilor sau pisicilor voastre.

Marius Ghinea





LEVEL	INFORMAŢII
Producător	Mindscape Entertainment
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ON-LINE	www.mindscape.com



Fiecare cuvânt contează!

Nu ştiu dacă pasionaţii jocului de scrabble ar pune mare preţ pe inteligenţa unui oponent artificial. De aceea, poate că jocul Scrabble publicat de Ubi Soft pentru PC ar fi mai interesant pentru aceştia în mod multiplayer, în care pot concura în reţea până la patru jucători. Totuşi, nu este imposibil ca şi un cunoscător să aibă din greu de furcă pe unul din cele 12 niveluri de dificultate ale jocului, înspre zonele superioare ce poartă eticheta Expert.





Prezentarea vizuală a jocului de scrabble produs de Rune Craft pentru Ubi Soft este, fără umbră de îndoială, una de excepţie. Înainte de toate, motivul pentru care fac o asemenea afirmaţie trebuie căutat în faptul că, spre marea mea surprindere, acest Scrabble este realizat în manieră tridimensională, şi chiar are nevoie de o placă grafică ce accelerează 3D, compatibilă DirectX 3D şi dotată cu minimum 8MB de memorie. De aceea, este firesc faptul că tabla de scrabble poate fi rotită pe toate trei axele spaţiului şi există şi o funcţie de zoom, toate acestea fiind valabile în timpul efectiv al jocului.

Mai mult decât atât, înainte de începerea jocului se poate alege tema tablei de joc, sub aspect vizual, bineînţeles. În această idee, se pot încărca până la şase teme de game board, de la Classic la Sci-Fi sau Historical.

Jocurile pot fi salvate în orice etapă a lor. Pentru verificarea jocurilor sau pentru învăţarea unor cuvinte noi vă stă la dispoziţie dicţionarul Scrabble oficial. Iar în cazul în care vă grăbiţi sau sunteţi dornici de relaxare mai mult decât de concentrarea într-o captivantă partidă de scrabble, se pot juca şi alte două feluri de jocuri: Anagram şi Conundrum.

Oricare ar fi însă opţiunea voastră, Scrabble-ul celor de la Ubi Soft este un joc de calitate, ce merită avut în atenţie chiar şi de către cei mai puţin înclinaţi către boardgame-urile clasice.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAŢII
Producător	Rune Craft
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel	01-2316769
ON-LINE	www.ubisoft.com

Gran Turismo 3 A-spec

Lăsați-vă furați de imagini

Dacă există pe lumea asta jocuri special făcute pentru a vinde o componentă hardware, atunci cu siguranță GT 3 este un astfel de joc. Fără îndoială, ați văzut reclama făcută la PlayStation 2. Ei bine, am avut norocul de a primi la redacție, cu ceva timp în urmă, o consolă PlayStation 2. De atunci am tot așteptat să apară și GT 3, deoarece, din informațiile pe care le aveam, era o adevărată minunăție. Iată că, într-un final, am primit și jocul care ne-a făcut pe atâția să visăm și, drept să vă spun, arată excelent. Este mai mult decât ne-am imaginat. Nu este momentul acum pentru o discuție pro și contra privind consolele sau calculatoarele, dar nu am mai întâlnit o astfel de grafică în nici un joc pentru PC pe care l-am văzut vreodată.

Claritatea imaginii, complexitatea decorurilor, culorile și detaliile pline de farmec care dau puternica notă de realism dintr-un joc sunt prezente la superlativ în GT 3. Dacă veți asista la un astfel de joc veți avea impresia că pe ecranul televizorului este transmisă în direct o cursă de raliu și veți lăuda fără oprire talentele regizorului transmisiunii care poate să prezinte atât de dinamic și captivant o simplă cursă de mașini. Iar dacă veți mai urmări și reluarea curselor, atunci nu veți mai avea numai impresia, ci veți ști cu siguranță că televizorul este pornit pe un post în care se transmite o retrospectivă a celor mai importante campionate de raliu ale anului.

Și nu numai grafică

La urma urmei GT 3 nu este numai o succesiune de imagini superbe, ci este un joc, iar pentru a fi un joc bun mai are nevoie și de altceva. Sunt o groază de caracteristici care ne vor face să iubim acest joc. Mașinile pe care vom concura, și de a căror prezentare grafică nu trebuie să mai vorbim (peste 5.000 de poligoane pentru fiecare - mai mult decât în oricare alt joc), sunt în număr de 150. Nu cred că există producător din industrie care a avut cât de cât tangență cu cursele de mașini (amatori, profesioniști, începători etc.) care să nu fie prezent măcar cu o mașină: Daihatsu, Honda, Mitsubishi, Chevrolet, Dodge, Ford, Audi, BMW, Jaguar, Lister, Lotus, Mercedes-Benz, Volkswagen (cu New Beetle) etc. Printre acestea se vor afla și câteva bucăți amenajate special pentru curse de nume mari în raliu, dar cu un preț care face destul de dificilă deținerea uneia. Fizica mașinilor, comportarea acestora pe traseu în funcție de model, de puterea motorului etc. este exemplară, iar posibilitățile de setare a mașinii sunt destul de numeroase și complexe pentru a mulțumi orice fan înrăit al curselor de mașini. Sunetele pe care le scot te fac să simți sutele de cai ce se ascund sub capote (unde este cazul). Se aude atât zgomotul mașinii tale cât și al celorlalți concurenți. Muzica din fundal este excelentă, din păcate este acoperită aproape în totalitate de zgomotul mașinilor.

Traseele sunt în număr de 15 și sunt de diferite tipuri. Condițiile meteorologice pot interveni pentru a schimba caracteristicile unui traseu exact când erai convins că îl cunoști foarte bine și nimic nu te mai poate surprinde. Cele mai multe sunt disponibile în modul carieră. Atunci vei deține un garaj în care poți păstra 200 de mașini. Începutul este destul de dificil, cu numai 18.000 de $ din care va trebui să-ți cumperi o mașină pentru a participa la

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Gran Turismo 3 A-spec
Producător	Polyphony Digital/ Sony Computer Ent.
Ofertant:	Sony Overseas Tel: 01-2244710

Consolă PS2 oferită de Best Computers
Tel: 01-3455505

primele cupe. Premiile le poţi investi în upgrade la diferite componente ale maşinii. Pentru fiecare cupă câştigată (un număr de 3-4 trasee terminate pe locul 1) vei primi premiu o maşină. Banii pe care îi obţii pe o maşină din garaj la vânzare sunt destul de puţini, chiar dacă ai investi mult în diferite componente pentru a-i îmbunătăţi performanţele. Există anumite restricţii pentru anumite cupe, în funcţie de maşina pe care o deţii, de puterea acesteia sau de tipul tracţiunii, precum şi de licenţa de pilot pe care o are jucătorul.

Licenţele se obţin prin parcurgerea anumitor teste care nu sunt deloc uşoare. De fapt, obţinerea licenţelor este un tutorial pe care va trebui să-l parcurgeţi. Dacă nu puteţi trece testele de aici, atunci cu siguranţă nu veţi reuşi nimic în timpul cursei, mai ales la categoria maşinilor puternice (sport, raliu).

Există o zonă specială unde putem cumpăra componente pentru tuning-ul maşinii, un traseu de test în care putem măsura diferiţi parametri pentru a determina setarea optimă a maşinii şi unde putem efectua teste între maşinile din garaj pentru a o găsi pe cea mai bună, un loc în care putem cosmetiza maşina şi, pentru câteva sute de dolari, putem face şi schimbul uleiului după ce am parcurs mai multe sute de kilometri cu maşina.

În modul arcade jocul este destul de distractiv, mai ales pentru că se poate juca în doi concurenţi (splitscreen). S-au încins adevărate campionate în redacţie, cu grupe, calificări, semifinale şi finale care ne-au făcut să ne adunăm în jurul consolei pentru a ne demonstra calităţile de şoferi profesionişti.

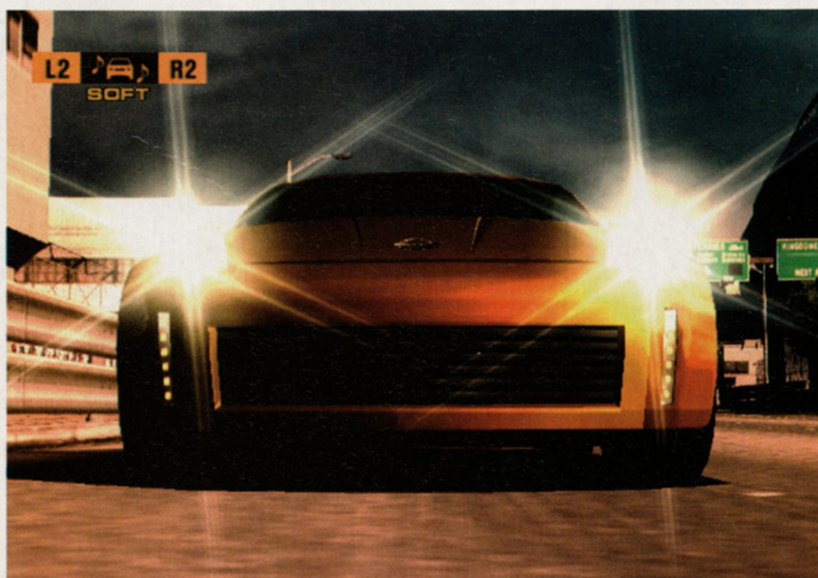
Şi totuşi...

Trebuia să existe sau mai bine spus să nu existe ceva în acest joc pentru ca lucrurile să nu fie chiar perfecte. Ce-i lipseşte? Ei bine, GT 3 nu are nici un sistem de damage. Practic, maşina nu se strică chiar dacă mergi zeci de mii de kilometri din perete în perete sau din maşină în maşină. Grafica o arată la fel de apretată, lucioasă, fără pic de zgârietură ca şi cum atunci ar fi ieşit de pe linia de producţie fără să fi avut un impact frontal cu un perete la 250 km/h. Veţi spune că nu este o mare problemă, dar cine a jucat NFS Porsche cu damage off şi a încercat apoi şi cu damage on (fără curbe luate cu pereţii şi răsturnări fantastice din care să iasă neatins) va înţelege care este diferenţa. Să aşteptăm GT 4 pentru a găsi aşa ceva sau, probabil, nu are rost să mai aşteptăm pentru că procesorul PlayStation-ului nu va putea face niciodată atâtea operaţii? Răspunsul ni-l va aduce cu siguranţă viitorul, dar până atunci, dacă aveţi ocazia, nu rataţi acest joc. Chiar fără damage jocul va fi o încântare.

Sebah







HEADHUNTER

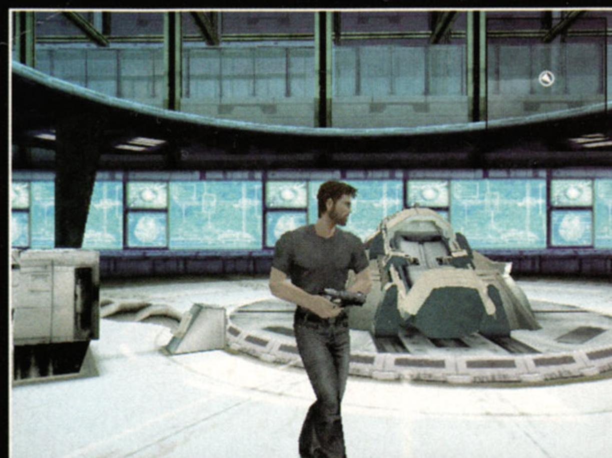
Să trecem la afaceri...





Pare începutul unui articol despre un simulator economic, pe PS2? Se prea poate, dar este vorba totuşi de un action fără pretenţii exagerate, însă suficient de convingător pentru a crea dependenţă. Şi totuşi, de ce afaceri? În Headhunter, personajul principal, Jack Wade, este un... headhunter (zis şi ass-hunter de către inamici). Respectivul se ocupă cu prinderea celor dedicaţi unei vieţi de abstinenţă, purificare religioasă, trafic de organe, crimă organizată, masacre, furturi la scară industrială şi închideri de conturi în sicrie - aşa-zişii delicvenţi. (Şi totuşi, afacerile...?!?) Partea interesantă este că toţi aceşti inamici ai ordinii publice au primit cotaţii la un soi de bursă. „Capturatorul" acestor năbădăioşi primeşte credite pentru fiecare personaj adus în custodie, mai multe sau mai puţine, în funcţie de cota la bursă a infractorului. Există deci potlogari de mâna a doua care nu-şi scot nici măcar banii de benzină, dar şi capii ai lumii interlope a căror capturare duce la îmbogăţirea celui care le vine de hac. Jack Wade se ocupa şi el cu asemenea socoteli şi se descurca destul de bine, până când, într-o zi, se trezeşte... într-un laboratoriu de cercetaţiuni şi experimentaţiuni pe hominizi, de unde scapă în pijamale, cu pistolul unuia dintre gardieni. Şi scurt îi este drumul în afara instituţiei cu pricina, pentru că pică la un colţ murdar de stradă şi se trezeşte într-un edificiu spitalicesc, unde se reîntâlneşte cu şeful acum uitat şi cu o tânără fiică a unui foarte asasinat director (Christopher Stern) al companiei de securitate naţională, luptă anti-tero şi anti-trafic ilegal de organe (ACN - Anti-Crime Network). De aici, lucrurile se complică, pentru că încep o serie de misiuni cu grade diferite şi mereu ascendente de periculozitate la adresa integrităţii corporale a lui Jack Wade. Jocul îl poartă pe fericitul său posesor de-a lungul multor niveluri (benzinării, mall-uri, porturi, plaje etc.). Între ele, heroul princi-





pal se dă cu o motocicletă foarte nervoasă, care îl duce foarte repede (chiar prea, aş zice) dintr-un loc în altul.

Teste, examene, norme

Jack Wade nu se naşte (sau, mă rog, renaşte) cu lingura de argint în gură şi cu SMG-ul sau lansatorul de rachete în buzunar, aşa că, după ce scapă de criza de amnezie, trebuie să o ia de la capăt cu antrenamentele şi să dea teste de eficienţă. Totul are loc într-un centru dedicat unor asemenea activităţi fructifere (L.E.I.L.A. - Law Enforcement Intelligence and Licence Approval) unde, într-un spaţiu virtual, Wade trebuie să treacă de teste din ce în ce mai dificile (Motorcycle Ride, sneaking, killing, trebi d-astea). După fiecare test (împărţite pe categorii C, B, A etc.), Wade primeşte arme mai sofisticate şi mai puternice: neurostunner (pistol care îi... leşină pe inamici), SMG, shotgun, grenade etc.

Cu toate acestea, Headhunter nu este doar un joc de acţiune cu ceva intrigă, ci tatonează şi câteva puzzle-uri, ce-i drept, nu din cele mai dificile (trage cutia de aici acolo, apasă butonul ăla etc.). Totuşi, per total, gameplay-ul este suficient de bun pentru a te ţine ţintuit de consolă multe ore.

Mike



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Headhunter
Producător	Amuze/Sega
Ofertant:	Sony Overseas
	Tel: 01-2244710

Consolă PS2 oferită de Best Computers

Câştigătorii lunii februarie



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul „Harry Potter şi piatra filozofală" a fost câştigat de către Popa Oana Diana din Braşov.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Earth 2150 - The Moon Project a fost câştigat de către Grunner D. Cristian din Deva.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Arabian Nights a fost câştigat de către Pârjocea Dan din Bucureşti.

LEVEL şi Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Tombi 2" următorilor:

Ciuraru Florin-Adrian (Lupeni),
Andrei Sorin (Bucureşti),
Mateiescu Cristian (Bucureşti),
Oprea Răzvan (Braşov),
Manole Bogdan (Bacău),
Chiriac Aurel (Brăila),
Dumitru Sergiu (Târgovişte),
Popa Radu Mihai (Braşov),
Bistrean Simion Daniel (Timişoara) şi
Sima Ştefan Alex (Ploieşti).

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie la 068-415158 sau să ne contacteze prin fax la 068-418728.



LEVEL HARD TESTS

Thrustmaster Beretta 92FS



Hands up, this is Level Police! Hehe, poate într-un viitor mai îndepărtat vom auzi această replică prin jocuri. Până în momentul în care vom ajunge să apărăm străzile „gameristice" ale României cu un asemenea pistol în dotare, ar trebui să treacă multă vreme. Deocamdată mă mulțumesc doar cu „apărarea" dreptății cu ustensile mai puțin „focoase", cum ar fi tastatura și mouse-ul.

Acest Thrustmaster Beretta 92FS este o copie fidelă a adevăratului „gun" care se găsește în dotarea unor mafioți sau agenți secreți din Anglia. Adevăratul Beretta 92FS este de calibru 9 mm și cântărește aproape 1 kg, fără muniție. Încărcătorul este dispus să înmagazineze 15 gloanțe. Revenind la modelul pe care îl am acum în față, și anume această copie fidelă din plastic, mărturisesc că mă simt destul de bine cu el în „dotare", pentru că îți oferă cu adevărat sentimentul că ții în mână o armă solidă. De aici și o încredere desăvârșită în puterile tale împotriva inamicilor din orice joc de PS2. Cu un asemenea instrument nu ratezi nici o țintă din fața ta. Fie că ești în pielea lui 007, fie că te afli la o vânătoare „virtuală" (de capete - vezi articolul Headhunter din secțiunea Console), inamicii tăi vor simți puterea acestei arme. Sistemele de reload sau de auto-fire sunt foarte bine puse la punct. Ele sunt soluția pentru un head-shot executat cu o precizie de invidiat. Deocamdată acest model se găsește doar în varianta pentru console PlayStation (1 și 2), însă producătorii au planuri mari în privința acestui proiect. Produsul folosește un conector standard GunCon1, atât pentru PSone cât și pentru PlayStation2.

Cu ajutorul unui comutator se poate alege modul de tragere: Normal, Auto-Reload sau Auto-Fire + Auto-Reload. Trăgaciul este și el special adaptat pentru mâinile noastre de „killeri" neplătiți, având totuși în unele cazuri o cursă cam prea lungă. Senzațiile de realitate virtuală sunt date și de un motoraș cu rol de vibrații, pentru a simți puterea reculului care urmează în urma unei trageri.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel	01-22316769
Preț	19,5 USD (fără TVA)

360 Modena Racing Wheel Red Edition

Inginerii scuderiei de Formula1 Ferrari sunt adevărați maeștri. Nu că aș fraterniza eu cu această firmă, dar adevărații meseriași trebuie întotdeauna respectați, indiferent unde ar lucra ei. Nu sunt de lepădat nici cei de la Thrustmaster, care prin măiestria lor au reușit să aducă și pe mesele noastre adevărata senzație a unei curse de bolizi. Dacă pentru mâini am găsit o ocupație să vedem ce găsim și pentru picioare. Căutând prin cutie, am găsit și pentru ele un sistem cu două pedale cu control progresiv asupra accelerației și frânei. Fie că sunteți sau nu în posesia unui permis de conducere, cu acest sistem puteți să vă conduceți mașina fără problema că vreun polițist ar putea să iasă de prin nu știu ce cotlon, să vă ia la întrebări și să vă ceară talonul și asigurarea . Force feedback-ul este realizat de cele două motorașe suficient de puternice pentru a-l face chiar și pe cel mai musculos șofer să tremure. Și acest model a fost special conceput pentru console PlayStation, fie 1 sau 2 (depinde de care dispuneți). Pe piață există și varianta acestui controller și pentru compurter, cu conectare pe port USB. Pe volan și în spatele lui există butoane și manete fiecare cu un scop bine definit. De exemplu, pe volan se află și butoanele care în mod normal ar exista pe o consolă PlayStation standard. Manetele plasate în spatele volanului au funcțiile butoanelor de pe controlerul normal de PS2 (butoane aflate și pe volan). Bineînțeles, setările de funcție ale manetelor/butoanelor diferă în funcție de joc, ele putând fi oricând schimbate la preferința utilizatorului (de pildă, în GT3 A-Spec, jocul pe care am testat cu predilecție volanul, manetele pot fi folosite în locul pedalelor pentru accelerație/frână și pentru schimbarea perspectivei - in car sau behind).



Materialul ce acoperă volanul este fabricat dintr-un aliaj de plastic destul de solid, însă datorită denivelărilor ce se găsesc pe suprafața acestuia, priza între acesta și palmele jucătorului să se realizeze destul de acceptabil. Fiind un volan „copiat" din cockpit-ul unei mașini de F1, cursa de rotație este destul de mică. Asta duce la o senzitivitate sporită, ceea ce face ca în cazul jocurilor de raliu controlul virajelor să fie mai dificil, dar și mai veridic. Aceia dintre voi care sunt obișnuiți să conducă o Dacie vor avea unele probleme de acomodare; nu disperați însă, tot răul e spre bine - odată acomodarea încheiată, cu Modena Racing Wheel vă veți simți adevărați campioni ai vitezei.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel	01-22316769
Preț	52 USD (fără TVA)

Epson Perfection 1650 Photo



Două cuvinte definesc acest scaner: viteză și calitate. Este vorba de un scaner color A4 ce folosește tehnologia „Push Button". Rezoluția maximă este de 12800 dpi, însă cu ajutorul software-ului inclus (Epson Micro Step Drive) se pot obține 1600 x 3200 dpi. Adâncimea de culoare maximă la care se poate realiza o poză este de 48 de biți. Viteza de scanare a acestui model oferă următoarele valori: în modul monocrom, scanarea unei pagini A4 la o rezoluție de 1600 dpi necesită 65 de secunde; în modul color, aceeași pagină A4, la aceeași rezoluție de 1600 dpi, este scanată în aproximativ 190 secunde. Claritatea imaginii este dată și de autofocus-ul de care acest scaner dispune. De asemenea, pe front panel-ul scanerului se găsesc 4 butoane, fiecare cu diferite scopuri (Start, Smart Panel, Copy, Scan to Web). De exemplu, la apăsarea butonului Scan to Web, softul scanează imaginea din aparat și o trimite automat la o adresă de mail specificată anterior. Ca sursă de lumină se folosește o lampă de lumină albă cu catod rece. Nivelul de zoom pe care acest scaner îl oferă se încadrează între 50% și 200%. Valoarea efectivă se poate seta cu pași uniprocentuali (increment 1%).

Interfața lui Epson Perfection 1650 cu PC-ul se realizează pe portul USB (USB1.1). Software-ul livrat cu acest produs cuprinde Epson Smart Panel, Epson Photo Print Utility, Epson Copy Utility, Scan to Web și ArcSoft PhotoImpression, ultimul special conceput pentru aplicarea de efecte speciale imaginilor. Soft-ul efectiv de scanare are numeroase facilități, printre care posibilitatea de a alege automat fotografia dintr-o pagină, corectarea automată a fotografiei sau efectul de unsharp masking. Tehnologia TET (Text Enhancement Tehnologie) și AAS (Auto Area Segmentation) stau la baza acestui soft. Pentru aceia care dețin filme foto și le este incomod sau nu au timp să le mai ducă la un laborator foto, acest scaner dispune și de dipozitive de scanare direct de pe negative. Dacă dispuneți de o imprimantă profesională, puteți să vă creați propriile fotografii, fără a mai fi nevoie de hârtie fotografică (de altfel recomandată în asemenea cazuri).

Conversia fotoelectrică ce se bazează pe senzorii de linii textual (CCD) funcționează perfect în cazul OCR-ului. Dacă doriți să dați o carte la „citit" cu ajutorul software-ului, imaginea scanată se poate converti în caractere ce pot fi incluse după aceea în adevărate lucrări, mai mult sau mai puțin originale. Modul de alimentare se realizează extern, cu ajutorul unui transformator. Masa aproximativă a scanerului este de 2,8 kg.

Sistemul de operare necesar trebuie să fie Windows 98, Windows 2000 sau Windows Me. Este nevoie de un minim de 32 MB RAM, spațiu pe harddisk de 150 MB și o placă video ce suportă în 640x480 minim 256 de culori.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Epson
Ofertant	MB Distribution
Tel	01-2300314
Preț	298 USD (fără TVA)

A4TECH My Baby Mini Mouse

It's so sweet... că îți vine să îl iei și să îl strângi în brațe. După spusele producătorilor, acest model de mouse se adresează în special celor cu mâini nu prea mari. Altfel spus: mouse for kids. Compatibil cu Microsoft IntelliMouse, el poate fi folosit cu succes alături de un notebook sau un laptop în momentul când sunteți în deplasări. Fiind foarte mic și robust, poate să încapă liniștit într-un buzunar de la cămașă, fără să deranjeze absolut deloc. Designul său deosebit, culoarea și modul în care este construit, fac din „My Baby Mouse" să fie un adevărat tovarăș de companie și joacă. Mouse-ul este însoțit de adaptorul pentru portul serial, ce are ca standard PS/2, și de o dischetă ce conține utilitare pentru a ușura lucrul cu anumite aplicații. În plus, rezoluția de 520 dpi face ca acest mouse să fie cu 30% mai rapid decât unul clasic, cu 400 dpi. Ce nu mi-a plăcut la acest model este totuși robustețea cam prea accentuată de care dă dovadă rotița de scroll. Pe lângă zgomotul ce devine la un moment dat stresant de la atâta scârțâială, clic-ul cu acest Mouse button 3 se realizează destul de greu. În schimb, celelalte două butoane se comportă frumos, nu fac zgomot și sunt foarte ușor de apăsat (mai ales la triplu-clic). Aviz amatorilor de FPS-uri cărora mouse-ul cel vechi și prăfuit le transformă M4-ul sau AK-47-le în... topor?



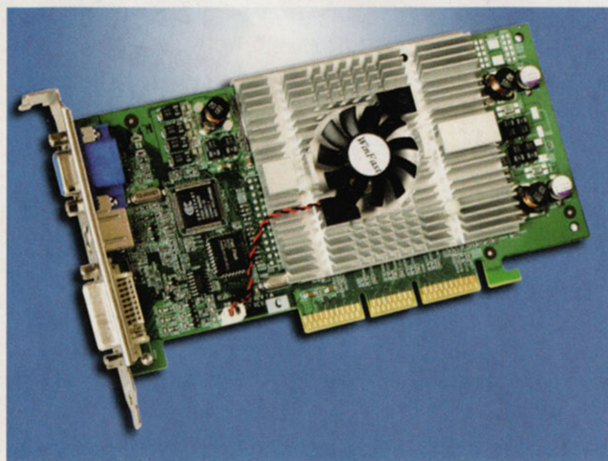
LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	A4TECH
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2117090
Preț	5,7 USD (fără TVA)

GeForce 3 Ti 500 la puterea a 2-a

Majoritatea dintre voi ar fi preferat poate o „prezentare" a noilor GeForce 4. Atunci, de ce încă două pagini de hardware dedicate testului de plăci GeForce 3? Doresc ca acest test să ofere o imagine de ansamblu asupra a ceea ce, surprinzător, deja a fost (!) GeForce 3. Despre GeForce 4 vom purta discuții și vom trece eventual la teste în numărul viitor, deoarece, la momentul scrierii acestui articol, pe piață nu exista decât GeForce 4 MX care, sincer, nu prea reușește să ofere senzația de grafică cu supradoză de steroizi. După primele „atingeri" am observat că acest MX poate fi echivalat cu un GeForce 2 Ultra sau Pro, spre surprinderea celor care sperau ca acesta să aibă o „inimă" măcar la nivel de GeForce3.

Leadtek WinFast Titanium 500TD

După WinFast Ti200T, iată și varianta pe care Leadtek o aruncă în competiția pentru titlul de campion al categoriei „grele" - Ti-500. Într-o anumită măsură previzibil, acest model este doar cu puțin mai performant decât cel prezentat în numărul precedent, în timp ce prețul este vizibil mai ridicat (390/369 USD pentru Ti-500 față de 243/260 USD pentru Ti-200). NVIDIA GeForce3 Ti 500 nfiniteFX (tm) GPU rulează la 240 MHz, valoare care, deși superioară celor 175 MHz întâlniți la WinFast Ti-200, nu produce salturi fenomenale de eficiență. Memoria plăcii rulează la 500MHz, obținându-se o viteză de acces de 3.8ns. Ea totalizează tot 64 MB DDR, cu un bandwidth de 8,0 GB/secundă. Ca dotări suplimentare sunt oferite aceleași două jocuri întâlnite în pachetul WinFast Ti200: Dronez și Gunlok. În rest cam toate caracteristicile lui WinFast Ti-500 sunt aproape identice cu cele ale surorii ei mai mici. Totuși, un lucru mi-a atras în mod plăcut atenția: cantitatea de „tablă" a



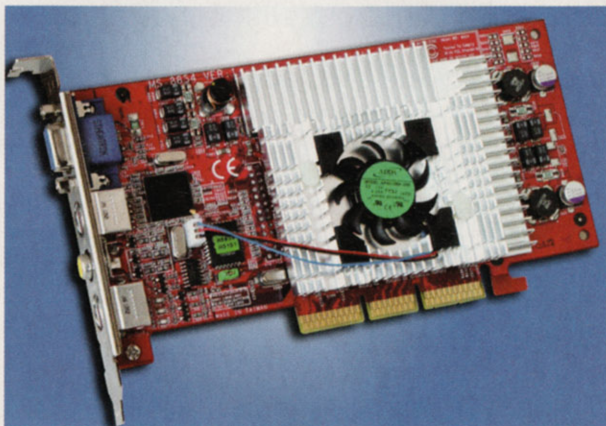
cooler-ului, care asigură plăcii o mai bună răcire în cazul unui foarte probabil overclockin' executat fără prea multă amânare de orice gamer care vrea să stoarcă FPS-uri până la cota de avarie.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Leadtek
Ofertant	Skin Media
Tel	01-2315097
Preț	390 USD (fără TVA)
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2227090
Preț	269 USD (fără TVA)

MSI G3Ti500 Pro VTG

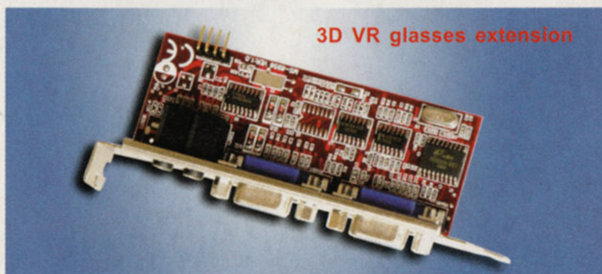
LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	MSI
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	359 USD (fără TVA)

De la bun început am văzut în modelul oferit de MSI placa video a cărei unică rațiune de a exista este dominarea absolută a furiei grafice dezlănțuite de cele mai dure jocuri 3D apărute în ultimele luni. Lăsând la



o parte bugetul realmente fabulos care se cere alocat unei asemenea plăci, am luat în vizor caracteristicile sale tehnice, care nu sunt deloc de trecut cu vederea, nu neapărat ca placă în sine, ci în special în ceea ce privește procesorul grafic care o însuflețește - GeForce 3 Ti 500, cel mai puternic procesor grafic din această categorie (GF3). Printre cele mai remarcabile caracteristici ale acestei plăci se numără un „ceas" intern care decolează la 240 MHz, o memorie cu o valoare ce totalizează 64 MB DDR SDRAM la o frecvență de 500 MHz. Această placă este în stare să totalizeze 960 de miliarde de operații pe secundă, fapt datorat în special memoriei ce are un bandwidth de 8 GB pe secundă. Ca și modelul precedent (MSI Ti 200 Pro-VT), MSI Ti 500 Pro-VTG are un engine grafic ce rulează pe 256 biți. Dotările „video" se compun din conectoarele AV și S-Video pentru TV-out și conectorul S-Video pentru modul Video-in. Alături de această placă este prezentă și o extensie ce are rol de a oferi suport pentru ochelari 3D (3D VR glasses). Cu ajutorul acestui device aveți posibilitatea de a trăi o experiență 3D mult mai realistă atât în jocuri cât și în vizualizarea de filme VCD/DVD.

Și dacă tot suntem cu toții mai mult sau mult mai mult gameri, o surpriză plăcută ne așteaptă în cutia plăcii MSI, un joc special optimizat pentru GeForce3, pe numele său... Sacrifice.


3D VR glasses extension

Verdict

În urma testului, alegerea mea s-a definitivat și, dintre plăcile de mai sus, cea mai atractivă este cu siguranță cea de la MSI. În ciuda faptului că o însoțesc mai puține jocuri, ca dotări hardware e mult mai consistentă, ca să nu mai vorbesc de prețul mai accesibil (dacă un preț ce depășește trei sute de dolari poate fi catalogat drept accesibil). Probabil, pe viitor, odată cu intrarea mai puternică pe piață a lui GeForce 4, prețul plăcilor GF3 va scădea simțitor și vom putea vorbi cu adevărat de „accesibilitate".

Sistemul folosit pentru acest test a fost același ca și în cazul modelelor de plăci Ti 200 prezentate în articolul din LEVEL martie: Pentium 4 la 2 GHz cu 256 MB RAM DDR, cu SO Windows 2000 și, evident, toate update-urile la zi (DirectX 8.1, SP2 și IE 6.0). Driverele video folosite au fost cele standard, care însoțesc plăcile pe CD-urile de instalare.

Test	API	Leadtek WinFast Titanium 500TD	Rezoluție	MSI G3Ti500 Pro-VTG
3D mark	D3D	7565	1024x768x16	7697
		7298	1024x768x32	7462
		6528	1280x1024x16	6632
		6213	1280x1024x32	6351
		5521	1600x1200x16	5686
		5086	1600x1200x32	5237
Quake 3	OGL	216	1024x768x16	219,56
		207,37	1024x768x32	209,33
		186,53	1280x1024x16	186,6
		178,7	1280x1024x32	177,43
		144,67	1600x1200x16	146,4
		139,07	1600x1200x32	138,33
UT	D3D	95,67	1024x768x16	84,03
		94,12	1024x768x32	71,76
		93,18	1280x1024x16	73,37
		90,26	1280x1024x32	56,99
		91,21	1600x1200x16	59,96
		88,96	1600x1200x32	45,11
UT	OGL	98,1	1024x768x16	95,76
		97,55	1024x768x32	93,21
		94,64	1280x1024x16	89,84
		95,02	1280x1024x32	88,88
		94,63	1600x1200x16	76,38
		93,79	1600x1200x32	76,07
Serious Sam	D3D	61,9	1024x768x16	68,1
		60,7	1024x768x32	66,9
		44,4	1280x1024x16	49
		43,3	1280x1024x32	47,9
		42,2	1600x1200x16	35,2
		31,2	1600x1200x32	34,4
Giants	D3D	54,01	1024x768x16	55,82
		55,07	1024x768x32	54,9
		48,15	1280x1024x16	48,6
		48,89	1280x1024x32	47,76
		42,49	1600x1200x16	42,92
		43,21	1600x1200x32	42,2

Rezolutii si Rate de refresh (Leadtek WinFast Titanium 500TD)

Rezolutie	Adâncime de culoare	Refresh
640x480	8/16/32	60Hz to 240Hz
800x600	8/16/32	60Hz to 240Hz
1024x768	8/16/32	60Hz to 240Hz
1152x864	8/16/32	60Hz to 170Hz
1280x1024	8/16/32	60Hz to 150Hz
1600x1200	8/16/32	60Hz to 100Hz
1920x1200	8/16/32	60Hz to 85Hz
2048x1536	8/16/32	60Hz

Rezolutii si Rate de refresh (MSI G3Ti500 Pro-VTG)

Rezolutie	Adâncime de culoare	Refresh
640x480	8/16/32	60Hz to 150Hz
800x600	8/16/32	60Hz to 150Hz
1024x768	8/16/32	60Hz to 120Hz
1152x864	8/16/32	60Hz to 120Hz
1280x1024	8/16/32	60Hz to 100Hz
1600x1200	8/16/32	60Hz to 85Hz
1920x1200	8/16/32	60Hz to 75Hz
2048x1536	8/16/32	60Hz

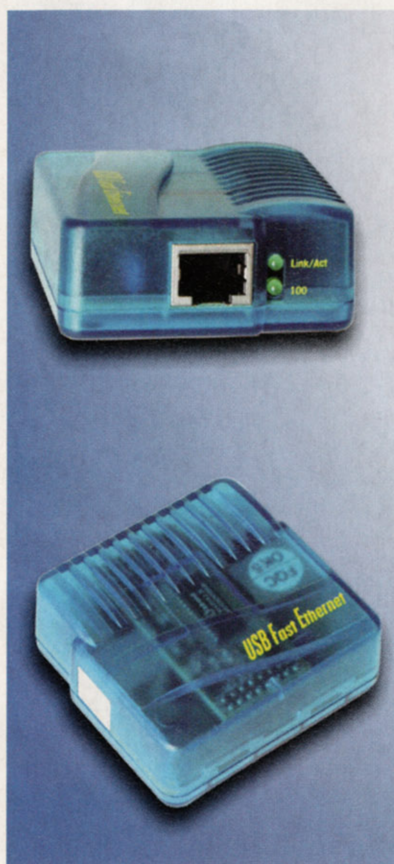
LG CD-ReWriter



În cele ce urmează vă voi prezenta un produs care a dat nişte rezultate mai mult decât mulţumitoare pentru un home-user. Caraceristica principală a acestei unităţi este viteza mare de scriere a unui CD. Datorită acestui aspect producătorii au etichetat această unitate în categoria High Speed. Ea este în stare să ardă un CD la o viteză maximă de 32x (4800KB/s). Dacă stăm să ne gândim, unii dintre noi au în posesie unitaţi CD-ROM care CITESC discuri la o asemenea viteză. La capitolul RW, putem formata un disk rewritable la o viteză maximă de 10x. Viteza maximă de citire este de 40x. O unitate CD-RW oferă cea mai avantajoasă soluţie pentru back-up în zilele noastre. Ţinând cont şi de faptul că suporturile din plastic au preţuri din ce în ce mai scăzute, cred că oricare dintre noi are mijloace să îşi păstreze informaţii importante pentru a putea să le folosească peste o perioadă mai îndelungată. În cutia cu care este ambalată această unitate, care are un design comercial, se găsesc şi câteva accesorii pentru a ne uşura viaţa în momentul instalării acesteia. Cablul IDE, pentru conexiunea unităţii pe o placă de bază, şi cablul audio, pentru conexiunea la o placă de sunet, sunt nelipsite. Pentru situaţii de cutremur cu un grad mai ridicat pe scara Richter, în cutie se mai găsesc şi patru şuruburi pentru fixare în interiorul carcasei. Pe CD-ul cu drivere se mai află şi Easy CD Creator 5, un soft ce devine foarte necesar în momentul în care se doreşte scrierea vreunui CD cu această unitate. Importantă este şi prezenţa protecţiei Buffer Underrun care, alături de cei 8192 KB memorie cache ai acestui writer, garantează inscripţionarea CD-urilor fără probleme. Manuale? Se găsesc două romane, nu două manuale. Într-unul dintre ele sunt descrişi paşii de montare şi instalare, în nu mai puţin de cinci limbi, iar în cel de-al doilea manual, ceva mai gros, se găsesc informaţii şi sfaturi cu privire la instalarea şi folosirea utilitarelor software ce însoţesc acest produs.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	LG
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2117090
Preţ	129,9 USD (fără TVA)

USB Ethernet Adapter



Principalul scop pentru care a fost proiectat acest dispozitiv este acela de a facilita conexiunea unui computer fără o placă de reţea instalată la o reţea locală de calculatoare. El este special conceput pentru a putea fi conectat la un computer Desktop sau la un laptop ce au un port USB (Universal Serial Bus) disponibil şi ca sistem de operare Windows 98. Cu ajutorul acestui adaptor se permite conectarea într-o reţea în mai multe moduri - 10 Mb Ethernet sau 100 Mb Fast Ethernet în modul half sau full duplex. Din păcate, din cauza limitărilor pe care le au în acest moment porturile USB1, rata de transfer este destul de mică. Conectorii de montare oferă o instalare extrem de simplă. Odată toate cablurile conectate, aici mă refer la cel USB şi la cel de reţea, toată configurarea parametrilor se va realiza direct de pe calculator, aceasta interpretând dispozitivul ca orice placă de reţea ce se află montată în propriul PC. De aici şi utilitatea lui. De exemplu, aveţi un sigiliu mare pe calculator, nu puteţi să vă instalaţi o placă de reţea în interior şi nu aveţi posibilitatea să mergeţi imediat la firma de la care aţi cumpărat calculatorul. Ce faceţi? Recurgeţi la o „placă de reţea externă". După cum spuneam şi mai sus, acest adaptor poate funcţiona în diferite moduri de conectare într-o reţea. Ele sunt semnalizate cu ajutorul a două LED-uri de diagnostic, ce se află alături de conectorul pentru cablul de reţea. Primul dintre ele confirmă dacă există Link sau nu cu un HUB sau un switch, iar cel de-al doilea se aprinde doar în cazul în care aţi setat modul de conexiune cu reţeaua pe 100 Mb. Acest produs este însoţit de un cablu de conexiune USB, de o dischetă cu driverele de instalare şi de un manual ce seamănă mai mult a şerveţel. Cu alte cuvinte, mi-aş cumpăra un dispozitiv dintr-acestea doar în cazuri de forţă majoră, deoarece, în urma testelor, rezultatele obţinute nu au fost răsunătoare.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Made in Taiwan
Ofertant	N/A
Tel	N/A
Preţ	N/A



Genius SW-5.1 Home Theater

Deşi este vorba despre un sistem audio Genius, pe buze mi se-nfiripă cuvinte de laudă... Genius SW-5.1 Home Theater este alcătuit din două boxe de faţă, două de surround, una de centru şi un subwoofer. Boxele de faţă au câte două difuzoare – unul de înalte şi unul de frecvenţe medii/joase, fiind prevăzute şi cu bas reflex. Boxele surround au câte un singur difuzor, pe cel de medii/joase, şi nu au bas reflex. Boxa de centru este prevăzută cu două difuzoare de medii/joase, unul de înalte şi un bas reflex. Materialul din care sunt executate carcasele fiecărei componente (inclusiv subwoofer-ul) este de tipul PAL melaminat.

Puterea pe fiecare canal de satelit este de 15 W, iar pe subwoofer de 45 W, ducând la un total de putere al sistemului Genius SW-5.1 Home Theater de 120 RMS. Amplificatorul acestui sistem audio este conţinut de corpul carcasei subwoofer-ului, lucru vizibil şi datorită radiatorului metalic de dimensiuni relativ mari aflat la spatele subwoofer-ului.

Conexiunile de intrare sunt realizate, cu o singură excepţie, prin mufe RCA. Prima grupare de 6 astfel de mufe poartă numele de AC-3 Input, şi fiecare mufă corespunde câte unui canal din cele 5.1 ale sistemului. Această primă grupare de mufe este necesară celor care doresc o audiţie în care materialul sonor vine pe multiple canale, de la un decodor Dolby Digital sau Dolby Pro Logic extern. Atrag atenţia că sistemul Genius SW-5.1 Home Theater nu conţine nici un fel de decodor surround. Tot pentru intrare în format AC-3 există şi mufa excepţie – una de tip DIN cu 9 picioruşe. Un cablu special livrat împreună cu sistemul Genius SW-5.1 Home Theater serveşte realizării legăturii între acesta şi orice placă de sunet cu ieşire 5.1 pe mufe jack mici (cum este cazul cu seriile Live! şi Audigy de la Creative, sau cu plăci de sunet precum Hercules Game Theater XP, Hercules GameSurround Fortissimo II, Terratec DMX X-Fire 1024, Hitpoint Apollo Pro, Philips Seismic Edge şi Acoustic Edge, Leadtek Winfast 6X, Genius Sound Maker Live 5.1 etc.) Pentru cei care doresc numai o audiţie stereo (ce foloseşte, însă, şi subwoofer-ul), acest lucru este posibil prin trei perechi de intrări RCA, selectabile de pe panoul frontal cu butoanele TV, Tape şi CD/VCD/DVD(2CH).

Sunetul redat de Genius SW-5.1 Home Theater este puternic (suficient pentru camera mea al cărei volum este de aproximativ 90 mc) şi plăcut. De altfel, deşi poate fi folosit şi ca sistem audio pentru desktop, Genius SW-5.1 Home Theater este cu certitudine indicat spre utilizare într-un spaţiu mai larg decât cel al biroului, fiind potrivit atât ca putere, cât şi ca design, utilizării în sufragerie alături de un sistem DVD sau Dolby Surround. Faptul că boxele de faţă sunt pe două căi şi au subwoofer se simte



în claritatea sunetului la audiţia muzicală, în filme remarcându-se şi construcţia boxei de centru. Subwoofer-ul îşi face treaba cu conştiinciozitate, fiind de remarcat profunzimea şi claritatea redării frecvenţelor joase. De altfel, construcţia solidă, compactă, din material lemnos, a tuturor componentelor sistemului contribuie din plin la creşterea calităţii redării sonore – un punct în plus fiind de acordat aici şi pentru finisaj. În opinia mea, Genius SW-5.1 Home Theater este prima reuşită în domeniu a Kye Systems, fiind un sistem ce concurează cu succes cu oricare din competitorii actuali de pe piaţa autohtonă, oferind o calitate apropiată acestora (în plus, mai rar în minus), dar la un preţ sensibil mai mic.

Marius Ghinea

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Kye Systems
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preţ	160 USD (fără TVA)

Get Mobile!!



Siemens SL42e

Este vorba de ultimul model de telefon mobil de la Siemens, firmă deja cunoscută pe piața din Romania datorită calității superioare a produselor ce poartă acestă siglă. Acest model de telefon mobil folosește tehnologia GSM și poate lucra în mod DualBand. De asemenea, pentru navigarea pe Internet se poate folosi și serviciul inclus de WAP. El se adresează în mod special celor din domeniul business, dar nu numai. Designul și culoarea acestuia fac din el o adevărată bijuterie, pe care oricine dintre noi ar fi probabil mândru să o poarte. Timpul de stand-by, cu acumulatorul standard, este de aproximativ 3 zile. În modul „vorbit", acest telefon este alimentat doar pentru 180 de minute. Deși cântărește doar 88 de grame, dimensiunile acestuia sunt 105 x 46 x 17 mm, ceea ce face ca Siemens SL42e să poată fi foarte ușor de transportat și folosit. Dacă stăm să răsfoim prin meniul său, destul de stufos, descoperim că acest mobil poate înmagazina peste 500 de numere de telefon, la care se adaugă și cele conținute de cartela SIMM. Dotat cu un display destul de mare, dar monocolor, se poate foarte ușor „cotrobăi" prin agenda personală pe care o are inclusă. Producătorii au alocat 16 MB agendei, pentru stocarea informațiilor. Telefonul poate emite vibrații în loc să sune (valabil mai ales pentru amatorii de ședințe - câți ciudați din ăștia or fi). Recorderul digital, care de asemenea este și el prezent, vă dă posibilitatea de a înregistra secvențe audio, ce totalizează 120 de minute (exclus ședințe, care durează mult mai mult). Un adevărat reportofon. Pentru melomani, acest telefon poate reda și 45 de minute de muzică în format MP3. Bineînțeles, la loc de cinste se găsesc și câteva jocuri, dar nu știm cu ce engine lucrează: Unreal sau Quake III?

Samsung A300e

Samsung A300e este cel mai nou produs ieșit de pe linia de fabricație a uzinelor Samsung. Deși este un model cu deschidere, este un produs foarte ușor manevrabil. Datorită caracteristicii de dual screen display, poți vizualiza numărul de la care este apelat fără a mai fi nevoie să îl deschizi. El este primul produs „flip" ce are un display exterior. În momentul în care îl deschizi vei avea acces la taste și la cel de-al doilea display screen cu mult mai multe linii vizibile. Datorită funcției de DualBand, poți interacționa cu orice rețea de telefonie GSM. Animația meniurilor face ca plăcerea vizuală să crească și să dea o notă de recreație. Alături de cele 48 de tonuri predefinite se găsește și un Tone Composer în care vă puteți exersa creativitatea de compozitor. Dacă sunetele nu sunt punctul vostru forte, se poate folosi și în modul „vibracall".

Dimensiunile acestuia sunt 82 x 42 x 22 mm și cântărește 90 de grame. Durata de timp după care trebuie să faceți o reîncărcare a acumulatorului este de 4 ore de vorbit, sau după 3 zile de standby. În cazul în care se interacționează cu un laptop prin portul infraroșu, puteți să îi activați funcțiile de WAP și astfel se poate naviga pe Internet fără nici o problemă.





Nokia 8310

Designed to make a Big Impression - aceasta este deviza sub care Nokia a lansat acest produs. Este un aparat ce măsoară doar 97 x 43 x 17 ... 19 mm (cam cât o cutie de chibrituri) și cântărește 84 de grame. În stabdby „rezistă" între 100 și 350 de ore, iar în mod talk „duce" între 2 și 4 ore. Ca și modelele precedente, și acesta lucrează în mod dualband (900/1800). Meniul este cel clasic cu mici modificări pe ici colo. Modulul copiat de la celelalte modele Nokia îi permite și acestui 8310 să i se poată schimba look-ul (de exemplu, o față nouă... pentru telefon, la alegerea utilizatorului). Opțiunea de WAP este nelipsită, la care se mai adaugă și funcțiile unui Radio FM. Alte caracteristici pe care le mai include sunt opțiunile de dinamic memory, ce poate conține până la 250 de notițe sortate după date calendaristice. Memoria agendei telefonului permite stocarea a 500 de nume și numere de telefon. Fiind un produs dinamic și o firmă care se respectă, „cantitatea" de accesorii pentru acest model este uimitoare: hands-free, fețe (pentru telefon), huse, agățători...

BogdanS



talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 6 luni, la prețul de 400.000
❑ 12 luni, la prețul de 750.000

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr. ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL

4/02

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

❑ ***DA,*** **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Homepage NOU	75.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă





Tombola LEVEL și Ubi Soft

Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un RTS de excepție: Settlers IV - Mission CD.

1 Câte misiuni single-play sunt disponibile în Settlers IV-Mission CD?
a) 5 b) 20 c) 30

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și 

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ▢

4/2002

Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Service autorizat

Stanciu Mihnea - @

Am un P4 1.8 GHz, 1GB RIMM, GeForce2 Ti 64 HB, HDD Western Digital 40GB 7200rpm... etc. cu Windows 2000 PRO. Când joc Serious Sam 2 am probleme cu accelerarea de parca aş avea un calculator de acum 3 ani. Cu toate opţiunile de rendering care sunt pe medium sau normal. La Medal of Honour e nasol... toate opţiunile sunt la minim, iar din prezentarea jocului în LEVEL scrie că ar merge pe un P2 la 500 cu accelerator video de minim 16 MB şi 128 MB SDRAM. Înseamnă că la mine ar trebui să meargă perfect. Ce să fac? Că opţiunile plăcii video sunt şi ele cam la medium drivere am la tot iar din hard mai am liberi 18 GB.

R: Motivul pentru care se mişcă mai lent sistemul tău în jocuri se găseşte aproape cu siguranţă în folosirea driverelor vechi sau prost instalate. Pentru rezolvarea problemei, îţi recomand să îţi faci rost de ultimele detonatoare pentru placa video (vezi Level CD), la care să mai adaugi şi o versiune de DirectX (recomandat ar fi 8.1). Apropo, ai Service Pack 2 instalat?

Gabor Florin - Braşov

Am un Intel Celeron la 566 MHz montat pe o placă de bază VIA 694x Apollo Pro, 192 MB RAM, HDD Quantum Fireball de 7,5 GB, o placă video Riva TNT 2 M64 Pro, placă de sunet Crystal CS 4281WDM, modem intern Ambient CLM Data Fax Voice, Windows XP Professional.

1. O problemă cu care mă confrunt de mult timp şi care a devenit un calvar: de fiecare data când downloadez ceva de pe Internet, trimit mail-uri, ascult mp3-uri, vizionez filme în Windows Media Player sau rulez aplicaţii de benchmarking computerul mi se resetează din senin, fără nici o avertizare (şi nu cred că e Windows-ul de vină, deoarece la fel păţeam şi când aveam W98SE). Vreau să vă menţionez ca în systray rulează numai Norton Antivirus 2002 şi Zonealarm Pro şi eu nu obişnuiesc să rulez mai multe aplicaţii simultan.

2. Recent mi-am schimbat vechiul cooler cu un Coolity QTSK328. Vreau să vă întreb dacă risc făcându-i un overclocking. BIOS-ul îmi oferă posibilitatea să-mi fac overclocking la 638 MHz şi la 705 MHz. Care dintre cele două frecvenţe să o aleg?

3. Mi-am instalat ultimele drivere NVIDIA şi am observat că am posibilitatea să-mi fac overclocking la placa video. Am overclock-uit de la 125 MHz (şi core-ul şi memoria) la 140 MHz (placa video suporta pana la 160 MHyz, dar mai mult de 140 MHz nu vreau sa risc) şi jocurile nu se mişcă mai rapid, din contră, merg aproape în slow-motion. E ceva în neregulă? Să nu folosesc overclocking-ul? Driverele pentru modem, placa de baza, placă video şi cea de sunet pe care le-am instalat sunt ultimele, cele mai noi şi sunt certificate de Microsoft.

R: 1. Această problemă este cauzată cel mai des de proasta instalare a cooler-ului sau de incapacitatea sa de a face faţă „situaţiei". Dacă este aceasta problema, îţi recomand să îţi cumperi unul mai mare sau unul cu un număr de turaţii de peste 5000. Asta dacă nu cumva ai şi o sursă defectă/pe ducă...

2. La acest capitol nu există o teorie scrisă despre frecvenţa la care acel procesor ar funcţiona optim. Acest lucru variază de la un procesor la altul. În acest caz nu ai nimic altceva de făcut decât să iei fiecare frecvenţă în parte şi să supraveghezi stabilitatea sistemului şi a temperaturii procesorului.

3. Poate nu faci bine ceva (ai grijă să nu setezi anti-aliasing-ul prea mare), dar oricum, dintr-un TNT2 M64 nu prea poţi să storci mare lucru.

Mr.G - @

Am şi eu un Pentium2 la 333MHz, placă video NvidiaGeforce2 MX 200 de 32biti, 160 RAM, Windows 98 şi DirectX 8.0 instalat. Te rog, poate poţi să mă ajuţi. Problema este Ecranul Albastru. Când rulez Desperados, Heavy Metal Fakk2, American McGee's Alice, S.W.I.N.E, şi multe alte demo-uri îmi dă eroarea asta: A Fatal Error has... ştiţi voi. Vă rog ajutaţi-mă !! Vreau să joc şi eu un joc ca lumea...şi..nu pot.

R: În cazul tău, cred că Windows-ul este cam „obosit". Recomandarea mea a fi o să faci o reinstalare de sistem, după care să instalezi şi ultimele drivere de placă video, placă de bază... ş.a. Nu uita şi de DirectX.

Marius - @

Am şi eu o intrebare: De curând am cumpărat o placă PCTV de la firma Pinnacle, care are un soft foarte bun, dar pentru mine are o problemă. Dacă capturez un video-clip el mi-l salvează în format „TRP". Am întrebat pe mai mulţi prieteni şi ei nu au ştiut acest format. Dacă capturez cu camera video el mi-l salvează în format „avi" şi pot să le văd cu windows media player.Toate video-clipurile ce le-am captat cu placa PcTv nu le pot vedea cu alt progam decât cu softul lui. Puteţi să-mi spuneţi un soft cu care aş vedea video-clipurile în afară de softul lui.

R: O soluţie de compromis ar fi aceea în care ai căuta tu pe site-ul Pinnacle un utiltar care să îţi permită să faci conversie din fişierele TRP în avi sau mpeg. De asemenea, poţi încerca un alt soft de captură. De exemplu, poţi încerca Pinnacle PCTV. Acest soft este capabil să salveze direct clip-urile capturate în tipul de fişier pe care îl doreşti tu: fie avi, fie mpg.

Ionuţ - Piteşti

În momentul de faţă am un AMD K 6-2 300MHz, 32 MB RAM, 3.2GB HDD Seagate şi un S3 Trio3D AGP. Acum un an s-a stricat şi l-am dus la firma de unde l-am luat, să-l repare. Acolo ei mi-au spus că placa de baza e stricată, dar că PC-ul merge şi aşa. La început, a mers, după 2 săptămâni însă a cedat CD-ROM-ul şi sunetul (noroc că am apucat să instalez Starcraft-ul). Am instalat şi Check IT98, care îmi spune că lipseşte „processor suport". Cred că aceasta este problema. Totuşi am decis să îmi vând calculatorul la second hand, şi să îmi iau altul nou, dar pe bucăţi. Acum urmează întrebările:

1. ce placă DDR-ram care suportă Duron şi Athlon este mai ieftină?

2. placa video Kyro 2000 este mai bună decât TNT2 m64?

3. aş dori să cumpăr un MB cu chipset Sis 735, dar nu ştiu ce tip de memorie DDR-ram este compatibilă cu MB-ul?

4. porturile USB şi conectorii vin odată cu MB-ul şi celelalte componente sau trebuie să le cumperi separat?

5. o carcasă de 250W este bună pentru un hdd de 40BG+celelalte componente?

6. procesoarele Via C3 - fcpga, sunt la fel de puternice ca Duron Socket A?

R: 1. O placă rezonabilă care să suporte un procesor Duron sau un Athlon s-ar număra printre cele fabricate de Epox. Dacă o vrei pe cea mai ieftină caută un ECS Elitegroup. Dar... înţelegi tu!

2. Da, este mult mai bună.

3. După cunoştintele mele, orice placă cu acest chipset ar fi în stare să suporte atât memorie SDRAM cât şi DDR SDRAM. Aşadar, depinde de cine a produs-o şi cum a fost planificată să lucreze, fie cu memorie DDR, fie cu SDRAM

4. Da, atât porturile USB cât şi cele de LPT sau COM-urile sunt incluse pe placa de bază.

5. În cazul în care ai un procesor Athlon nu, nu este suficientă această sursă de 250W. Recomandată ar fi una de 300W sau peste.

6. Nu, nici pe departe, sfatul meu este să nici nu te apropii de ele.

BogdanS



Monsters Inc.

De când există lumea aceasta, copiii știu un adevăr care nu este accesibil adulților. În momentul în care sunt trimiși la culcare și părinții vin pentru a-i înveli, lumina se stinge, iar de după colțurile întunecate își fac apariția Ei. Cine sunt Ei? Monștrii. Da, ați auzit bine. Monștrii urâți, fioroși, păroși, cu zeci de mii de brațe, cu trei, patru sau zeci de mii de ochi, monștrii însetați de sângele copiilor pe care vor să-i smulgă din pătuțurile lor și să-i ducă în ținutul monștrilor. În locul acela care miroase urât și în care te supun la chinuri neînchipuite, dar în care nu va mai trebui să te speli pe dinți în fiecare seară.

Acum, că am ajuns la o anumită vârstă, ne dăm fără îndoială seama că monștrii nu fac toate acestea de plăcere. Aceasta este meseria lor. Ce, credeți că monștrii nu trebuie să trăiască? Nu trebuie să-și asigure cumva și ei existența? Tocmai de aceea au deschis o firmă intitulată Monștri S.R.L. și au început să facă și ei un ban cinstit. Încet, încet, firma a devenit cea mai puternică afacere din tărâmul monștrilor și datorită a două personaje: James P. Sullivan, a. k. a. Sulley (un monstru mare, cu o blană verde și pete albastre) și asistentul său, Mike Wazowski (un ochi mare verde). Aceștia s-au evidențiat prin talentul lor deosebit de a speria copilașii.

Nu trebuie să vă mai spun că lumea monștrilor și afacerea acestora trebuie să rămână complet necunoscută copiilor, pentru ca firma să meargă mai departe în profit și să nu dea faliment. Într-o noapte lucrurile se schimbă însă. Sulley introduce accidental în lumea monștrilor o fetiță. Aventurile acesteia le puteți urmări în curând în cinematografe.

Producător Walt Disney



Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring

Vorbeam de lumi fantastice și de monștri. Nimic nu v-a pregătit însă pentru ceea ce veți găsi în Lord of the Rings: efecte speciale, personaje fantastice cum numai într-un role-playing game ați mai văzut, acțiune și festin de imagini pentru sufletul nostru însetat de magie. Intriga este una de basme: fiecare popor din lumea fantastică în care ne aflăm deține câte un inel cu puteri magice. Lordul Sauron încearcă să-și construiască un tip de inel pentru a avea puteri asupra tuturor raselor și asupra tuturor inelelor. Lordul este ucis într-o luptă și nu se mai știe nimic despre soarta inelului până când acesta ajunge în posesia lui Bilbo Baggins. El îi va înmâna inelul lui Frodo pentru a-l distruge, deoarece Lordul începe să revină la viață și dorește să pună din nou mâna pe inel. Soarta lumii depinde de viitorul acestui inel. Frodo trebuie să ajungă la vulcanul Osanda în care să arunce blestematul inel.

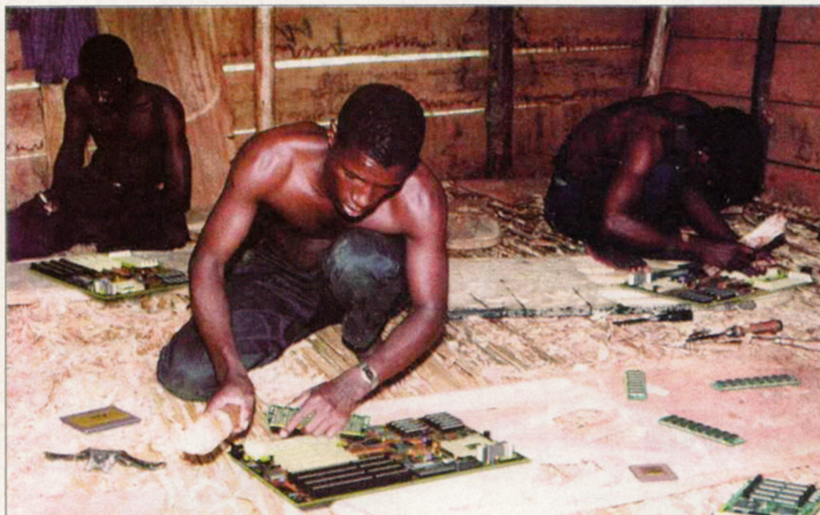
Trebuie să vă anunț că Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring este prima parte a unei trilogii din care va mai fi lansat în acest an Lord of the Rings - The Two Towers, iar în 2003 va apărea ultima parte, Lord of the Rings - The Return of the King. Tocmai de aceea nu va trebui să fiți dezamăgiți de sfârșitul abrupt al primului episod. Și, dacă mai aveți nevoie de argumente pentru a-l viziona, filmul a primit 13 nominalizări la Oscar.

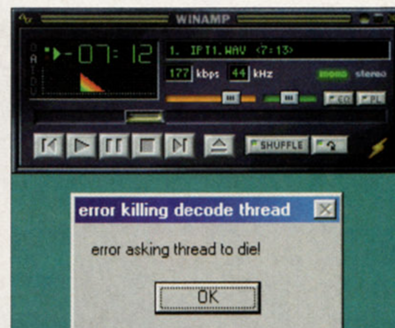
Producător New Line Productions



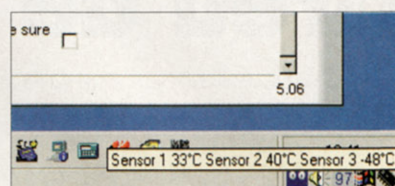


Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch


O fabrică hi-tech din Gabon (bine, e editată poza, dar măcar ca idee...)
Imagine primită de la Iceman



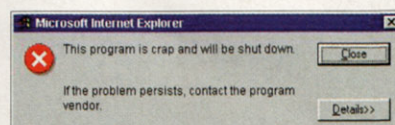
Cât de dur e error ăsta!
Imagine primită de la Octavian Florea



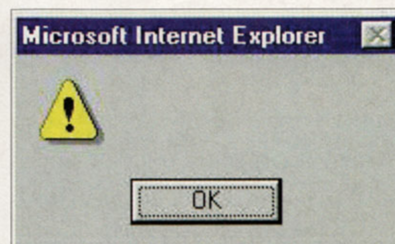
-48grade? Să ghicesc... era iarnă şi nu îţi plătiseşi întreţinerea?
Imagine primită de la Miahi



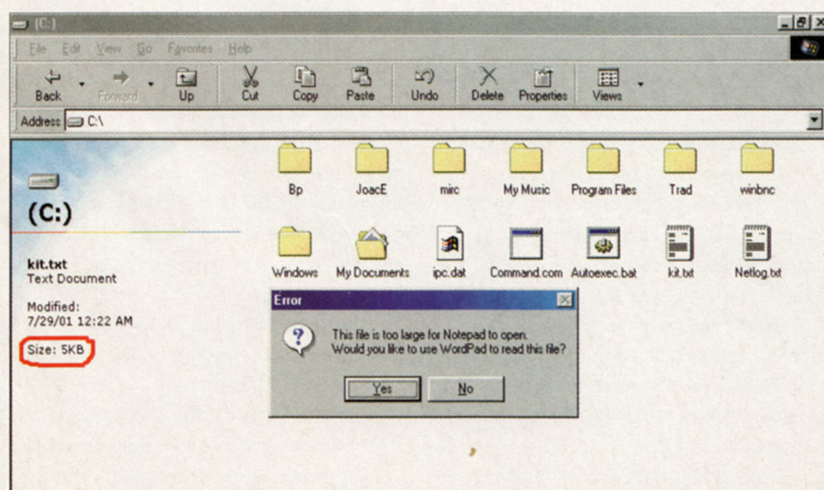
Ce credeţi, prinde portarul mingea?... sau invers? Imagine primită de la Radu Tătaru



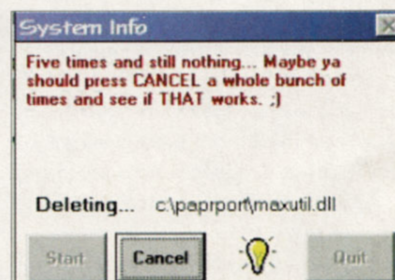
Sunt prost. Mă duc să mă culc.
Imagine primită de la Maste_D



Da, ştiam!
Imagine primită de la Ciric Cristi

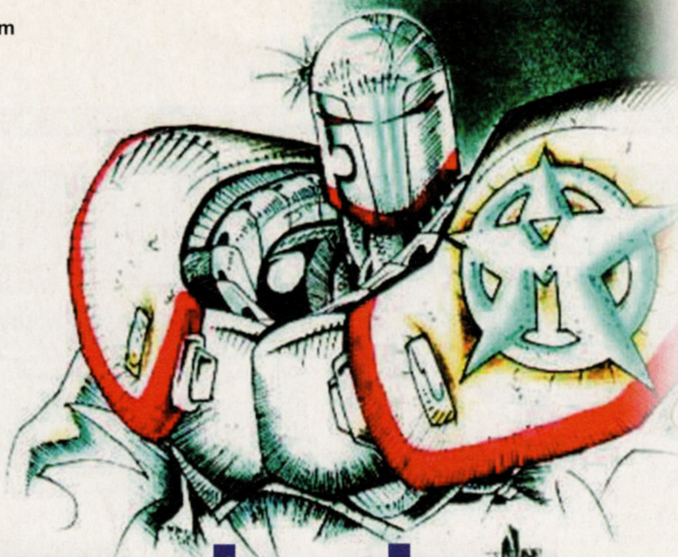


Nu toate sunt ceea ce par. Imagine primită de la Clipa Cornel



Şi mai spun unii că PC-ul nu gândeşte de unul singur...

Câştigătorul din această lună este Iceman (ovaţii, aplauze îndelungate, procesoare şi monitoare sunt aruncate cu bucurie în aer).



Greu de ales

Iată că s-a întâmplat din nou. Abundența de review-uri pe această lună a dus la încă o scădere a paginilor rezervate Chatroom-ului. Să nu fiți cumva dezamăgiți... gândiți-vă că pe acea pagină „subtilizată" Chatroom-ului se lăfăie acum un review de calitate.

Tema pentru data viitoare este... M-am gândit că ar fi interesant să aflu care este cea mai importantă componentă a unui joc pentru voi. Grafica, multiplayer-ul, storyline-ul, sunetul, gameplay-ul, feeling-ul sau ce altceva? Dacă vă veți și motiva pe larg alegerea vă veți asigura un loc de onoare în Chatroom. Aștept scrisorile voastre pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției. Pentru alte discuții pe această temă și nu numai vă invit să vizitați forumul de pe site-ul nostru (www.level.ro).

Vă aștept cu interes scrisorile.

Mihai Coman

Cred că eu fac parte din milionul de cititori care v-a scris luna asta. Însă eu nu vă voi scrie numai despre subiectul dat, ci și de ceva mult mai important (cred eu).

În primul rând, m-ați dezamăgit. Cum? Să începem cu începutul? După ce am cumpărat revista voastră pur și simplu nu puteam trece peste preț: (115000) 98000? Eu înțeleg că oricum revista ar fi costat mai mult cu 2 CD-uri incluse însă nu cred că această mișcare era necesară pentru a îmbunătăți revista. Eu mă mulțumeam cu niște demo-uri care mă ajutau să aleg ce jocuri să cumpăr însă nu cred că în țara asta plină de CS-iști puteți impune o schimbare de genuri. NIMENI, dar absolut nimeni nu (cred) a apreciat Seven Kingdoms la adevărata sa valoare. Eu am avut jocul și l-am jucat în draci dar există persoane care nici n-au auzit de el de când a apărut StarCraft (huuuuuuuuaaaaaa, uzurpatorul!). A jucat cineva DarkReign I? Dar TotalAnnihilation? Vă spun eu că nu, și nici nu ar fi apreciate de cititori pentru că, lume dragă, acesta e adevărul: ceva mai nou de 4 ani nu pupăm în revistă ca joc full iar exemplele de mai sus sunt exact ce vom vedea în revistă (sper)! A jucat careva SpecOps I sau măcar HalfLife original? Vă spun eu că nu, chiar dacă jumătate de țară se dă cunoscătoare de CS. Nu spun că jocul nu e bun însă nu ești gamer dacă joci CS la net-cafe 14 ore pe zi. Vă spun că o să pierdeți o grămadă de fani dacă veți continua cu jocul full pe CD. Știu că mulți cer joc full, însă nu știu ce vorbesc. Recunoașteți: suntem în România, aici nu poți face mare lucru. Nici unul dintre cei care au cerut joc full nu se gândea că dacă îl puneți crește prețul revistei de 2-3 ori (deși e la mintea cocoșului). Cred că mulți se gândeau că puneți joc full fără să creșteți prețul și după aia poate mai puneți câteva pagini în plus.

De fapt eu prefer 100 de pagini decât 2 CD-uri. Și oricum, dacă e să puneți joc full trebuie să puneți CS într-un număr și în restul hărți, boți, arme, skin-uri etc. Poate să lansați un număr special CS, să construiți un altar CS în centrul Bucureștiului și să-i ridicați statui în fiecare oraș (în ipostaza „Gigică de la 3 împușcând "Cauntăru'"). Ahem, am început să aberez. Oricum, v-am spus, nu ieșiți nicăieri cu treaba asta, mai bine renunțați. Dacă revista e 115000 lei (e 98000, n.r.), un CD pirat cu jocuri e 80000-100000 lei și sunt și jocuri noi, deci nu veți putea ajuta gamerul român să-și facă „o colecție de jocuri clasice" oricât de mult ați vrea.

Nu cred că ești corect cu Counter-Strike-ul. Jocul ăsta reprezintă un fenomen (vrei nu vrei) și eu unul îl consider un joc excepțional. Că jucătorii de Counter-Strike nu sunt cei mai nemaipomeniți și mai versați gameri pe care i-ai întâlnit (unii dintre ei), asta este cu totul altceva...

Seven Kingoms l-am considerat întotdeauna un joc clasic, de valoare. Am sperat ca și cititorii LEVEL să îl aprecieze la adevărata sa valoare. Am știut că ne asumăm un risc care se pare că a meritat.

Ah, și o să fie și jocuri mai noi de 4 ani, stai liniștit...

NSD

Este ora 11:26. Plictisit de atâta joacă/IRC/net m-am gândit să vă mai scriu o epistolă (una am mai scris, și aia ajunsă la buba lunii).

Vreau să vă spun că apreciez revista și că este cu mult mai bună decât ceea ce mai există pe la noi pe piață. De fapt ce tot aberez eu aici... motivul real pentru care vă scriu este că în aproximativ 1 lună voi părăsi România, foarte probabil pentru totdeauna. Următorul număr va fi ultimul din colecția mea de reviste, cel puțin pe o perioadă de 4-5 ani, până fac rost de cetățenie etc. Eu vreau să las ceva în urmă, ceva plăcut, să-și aducă aminte cu plăcere redactorii și cititorii de mine. **LEVEL**-ul este unul din puținele lucruri pe care le iau cu mine, atât material cât și în suflet. Probabil singurul lucru care mă face fericit când mă gândesc la România. Asta într-un fel mă bucură, într-altul mă doare... Ce este România? Ce viitor are ea...? Ce se va întâmpla cu revista în câțiva ani...?

Acum că mi-am descărcat sufletul să trec și la ceva legat de jocuri. Am impresia că lumea este în pană de idei. Nu mai sunt jocuri bune! M-am săturat de veșnicele CS/HL/Q3/Heroes/Red Alert 2/Starcraft. Vreau ceva nou mai interesant, mai inteligent...

„RtCW", „Serious Sam: The Second Encounter" sau „Medal of Honor"... porcării domne! Același clasic „puschi-puschi" cu inamicii și strâns de muniții și de arme noi... N-am mai văzut un joc cu o idee mai răsărită sau mai captivantă de la apariția lui „The Sims", dacă mă gândesc mai bine...Toată lumea e înnebunită de GeForce 3, 4, 5, 6... și Radeon 29500, Pentium 6 la 9000 MHz și Athlon XP 9999... Nu se mai fac jocuri ca înainte... am văzut că un GeForce4 costă 400$... cine ar da atâția bani pe el nu înțeleg... acum la jocuri nu mai contează ideea, nuuu, e goana după grafica mișto (vezi Aquanox) și idee de 2 lei. Aș începe să aberez și despre „inutilitatea" consolelor dacă aș mai avea loc dar mai bine mă abțin...

În final, în cazul meu totul se rezumă la „a fi sau a nu MAI fi gamer". Cu cât sictir am ajuns să joc CS (la fel de mare cu cel al producătorilor de jocuri) cu atât mă gândesc dacă nu cumva să las calculatorul, împreună cu nervii/stresul/durerile de cap și multe altele (într-un cuvânt COMPUTERUL) în favoarea altor preocupări mult mai utile și implicit mai plăcute. Asta a fost ce am avut de zis. Urmează încheierea:

Țin foarte mult la oamenii din redacție, super de treabă, și cu această ocazie țin să-i salut, dar nu numai pe ei:

BogdanS, Mitza, Mike, Claude, Locke, ex-Wild Snake și restul pe care nu i-am cunoscut.

Și prietenii de pe Undernet:

Assassin', Garret, Zar, Skee, XScorpion,

Thriller, sekaba, Moghy, DSF, dana|XP, Yang, Wexus, Gunman, R3dMan, Miker, PC-cutza, dutz și Mega_Bytu.

Lista poate continua dar nu este destul loc... îmi cer scuze față de cei care se se simt că ar fi trebuit să apară în lista de mai sus și nu sunt, pentru că i-am uitat.

Mă apropii de sfârșit. Vreau să vă spun că nu știu când ne vom mai vedea (live sau IRC) și vreau să cred că nu mă veți uita chiar așa usor :)

Bye! Bafta și numai bine!

Probabil că o să îți atragi câteva priviri nervoase asupra ta din cauza declarației tale cum că: „M-am săturat de veșnicele CS/HL/Q3/Heroes/Red Alert 2/Starcraft". Pe de o parte sunt de acord cu tine. E nevoie de originalitate, e clar... însă e nevoie de niște jocuri originale care să mai fie și bine făcut. Lucru care este extrem de dificil de realizat. Așa că decât să văd cum apar 10 jocuri originale pe lună în care toate acele idei noi sunt însă prost implementate, prefer să stau liniștit, să mă joc niște jocuri ce urmează șabloane bine cunoscute dar realizate ca la carte, fără cusur. Idei originale o să tot apară...

Mult noroc, ne mai auzim...

Assassin din Călărași

Călărași, un oraș destul de liniștit, zic eu, de unde vă scrie un gamer amărât în legătură cu un joc, care dacă s-ar realiza ar apărea peste un deceniu. După cum a spus Mitza „aștept cu același interes scrisorile ce tratează alt subiect decât cel impus de mine", m-am decis să scriu un preview la un joc MMO... o să vedeți.

Toate visele mele au început de la sfârșitul misiunii a 6-a la AvP2 când ai toate armele și, după ce te lupți cu xenomorphu' de 3 metri, uriașa navă aterizează în fața ta și te salvează + la sfârșit aproape aceeași scenă = Super COOOOOL.

OK! Imaginați-vă o hartă de mărimea Transilvaniei sau chiar mai mare. Înăuntru băgăm câteva zeci de mii de jucători după modelul AvP2: jumătate oameni, jumătate xenomorphi, iar vreo 50-100 predatori (jocul să fie de echipă). Acestei hărți îi mai adăugăm o picătură de Infanterie Stelară, adică niște cărăbuși cât munții și multe nave, o picătură de Starcraft, dar la nivel mult mai mare plus o picătură de simulator de zbor (la nave) și simulator auto (la Armored Personal Carrier). Și... ta da!!! Desigur, jocul să dureze 3-4 săptămâni, iar jucătorii să nu se poată schimba în altă rasă față de ce au ales la început. Cu timpul cel mai bun să devină locotenent, sergent, iar cel care moare să o ia de la capăt, să fie un simplu soldat. Desigur că sergent (dau un exemplu) te vei face greu, chiar foarte greu, dar atunci să fii mai greu de omorât, să ai în subordine soldați e ceva... Și un bug ce este necesar să fie adăugat : un începător să nu poată omorî un caporal - băiatul din spatele caporalului o fi pierdut zile nedormite - că așa chinuiala ăluia a fost în zadar.

Și, desigur, dacă îi spui unui general "Go f**k yourself" ăla să te împuște. Parcă mă și imaginez sergent:

„What's the situation?" „Sir a VMDG-71 has detected some sort of organic city. We have a team standing by" „I'm going in!" „But Sir! There is..." „Soldier, shut up!" YES SIR!". Apoi mă îndrept către echipa mea „Soldiers, we're going in!" „SIR YES SIR SARGEANT SIR!" „Any questions?" „Are we gonna to get back alive SIR?" „I don't know. It's up to you." „SIR YES SIR SARGEANT SIR!" „Any other questions?" "Sir can we..." „GOOD, LET'S GO!".

Și ajung pe planetă cu un minigun și înconjurat de squadronul meu. Era o cursă. Numai 4 oameni scapă. Am fost unul dintre ei.

Mai e o chestie pe care vreau să o adaug la joc. Dacă nu luptăm pe o planetă e OK. Dar dacă un alien „scapă" pe o nava și ajunge la "MOTHER".... n-aș vrea să știu continuarea.

Desigur că e aproape imposibil să fie conectați zeci de mii de oameni la un singur joc. Ar trebui un super-super-computer. Dar cine știe?!

Chiar acum plec cu următoarele 2 legiuni.

„We are going to kick some asses, privates" „YES SIR!". Mă duc eu și ajung într-o peșteră gigantică, da' gigantică. Toți oamenii sunt prinși. „Commander we've lost contact with delta squadron. They went into a big hole and they're traped...Wait, we have a weak signal from sergent Assassin" „Commander, we... the nest... the queen... eggs... soldiers... we are surrounded... NOOOOOOOOOO!!!... I'm alone... hidden... een leaving... dying.

Rescue me! I... waiting.

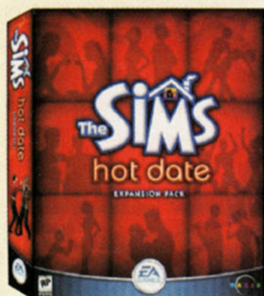
TRANSMISION INTERRUPTED.

Interesant... Îți recomand însă, până când jocul tău o să devină realitate, o mică incursiune în cadrul armetei române (dacă tot te roade curiozitatea să vezi cum e să zbiere gradații la tine). Sau, de ce să fiu rău, mai bine ieși cu prietenii la un paintball, senzațiile sunt pe măsură.

Ungureanu Mihai

Salut! După mai mult de 4 ani ați reușit să mă supărați! Sunteți cea mai bună revistă de jocuri de la noi și mi se pare inadmisibil să aveți o distribuție de tot c****u'! Îmi cumpăr revista în fiecare lună imediat după ce apare și până acum nu am prea avut probleme, dar numărul din februarie nu l-am găsit nici unde. La

Tombola LEVEL şi

Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un simulator excelent: Sims - Hot Date.

Cât timp a aşteptat Claude un cocktail în Sims-Hot Date?

1 a) 5 minute b) 5 ore c) 5 zile

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi


Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

4/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este un joc adventure: Vikings.

Cum îl cheamă pe eroul principal din jocul Vikings?

1 a) Ericsson b) Andersson c) Hjalmar

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

4/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Peter Pan”.

Cu câţi dolari porneşti modul carieră în Gran Turismo 3?:

1 a) 100 b) 18.000 c) 100.000

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 4/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

majoritatea chioșcurilor de ziare au zis că nu l-au primit. Unde l-au primit au zis că l-au terminat în cel mult două zile pentru că au primit puține. Gândiți-vă că destul de multă lume vă caută revista și nu o găsește. Numărul din martie mi l-am luat deja pentru că nu am riscat să rămân fără. Până acum de aproximativ 4 ani de când cumpăr revista nu am pățit așa ceva. Am mai pierdut vreo 3 sau 4 numere dar trebuie să recunosc că nici nu le-am căutat atâta.

Pe lângă această mare problemă pe care sper să o rezolvați cât mai repede nu pot decât să vă laud. Despre jocul full toate revistele au zis dar voi chiar l-ați băgat. Din păcate, cum v-am spus mai spus, numărul din februarie l-am ratat. Oricum, în scurt timp, așa cum ați spus voi avea o mică colecție de jocuri. Pentru mine jocurile așa vechi cum sunt ele sunt excelente pentru mine fiindcă nu mă prea ține calculatorul.

Problema cu distribuția s-a ivit în momentul în care am anunțat noul preț al revistei, ceea ce a dus la o oarecare reticență din partea distribuitorilor din țară. Imediat după aceea însă am primit mai multe cereri pentru noi reviste astfel încât, credem noi, am acoperit toată cererea. Tu se pare că ai fost unul dintre acei ghinioniști care nu au mai găsit revista la chioșcuri. Dă un telefon la redacție și se rezolvă.



Ne-au mai scris: Robinx, DoomHammer, Da_freak, Alex de undeva, Andrei aka kurt din București, DaNeZ, Baraonici Silviu, Patkós Csaba, Andrei aka Dynamix, Adrian Dobriceanu din Craiova, Evil ED din București, Neo Snake, Andrei aka alpher09, Toma Niculescu, Horia Radu din Timișoara, Laszlo Varga din Brașov, Vlad din Brașov, Igor din Iorga, Horghidan Ovidiu din Iași, Dumitrașcu Ștefan din București, Marascu Alexandru din București, Dragu Răzvan Alex din București, Rusu Teodora din Giurgiu, Bauer Robert din Baia Mare, Cojocariu Theodor din Botoșani, Munteanu Doru din Jariștea, Robescu Florian din Craiova, Crăciunescu Andrei din Baciu, Bogdan Andrei Boghian din Iași, Roibu Ionuț Eduard din Alexandria, Grigore Vlad din București, Pop-Ovidiu Iulius din Brașov, Oprea Sorin-Mihai din Târgoviște, D.T. Tezeu din Bucureșt și Vasile Adrian Iulian din București.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LEVEL

Editura: Vogel Publishing SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511
094-754983, Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdans@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

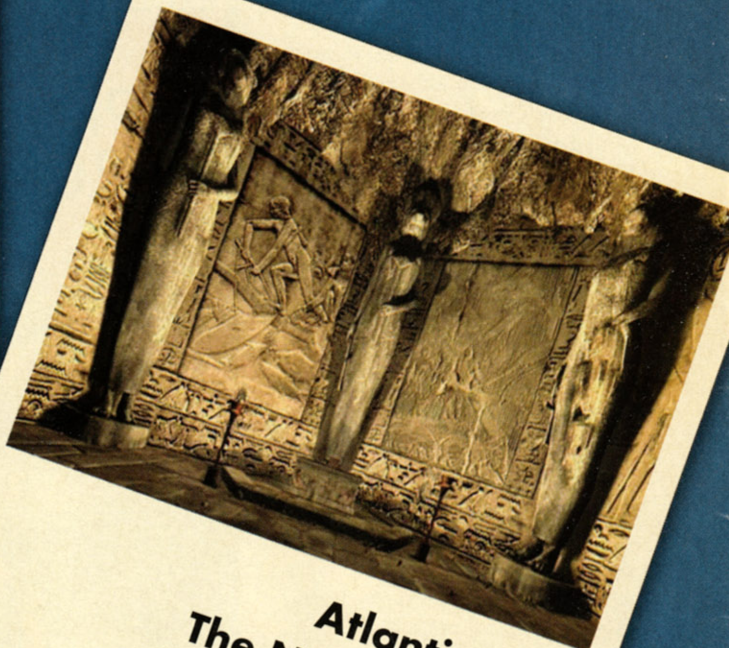
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



Salt Lake 2002
Olimpiada a trecut, sporturile au rămas



Atlantis 3: The New World
Un adventure pe continentul pierdut

Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Se naște o nouă legendă pe PS2



World War III: Black Gold
Luptele duse în viitorul Război Mondial